

laiyin掃描製作
WWW.EMUTIME.COM
模拟时代
THE EMULATOR
2004.01
24
RMB 10元
GBA 开发入门 5
轻松玩转 PC98
Linux 下的模拟器大赏
模拟器站与厂商的
律师信
走进 幽游白书 的世界
《三国志乱世群英》之捉鬼篇\游戏傻瓜

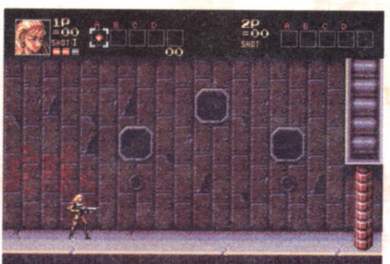

Merry Christmas
& Happy
New Year

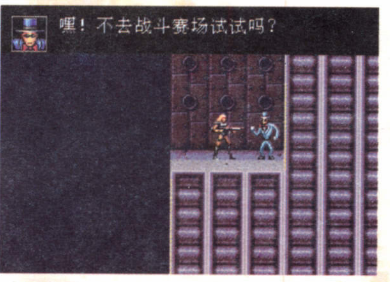




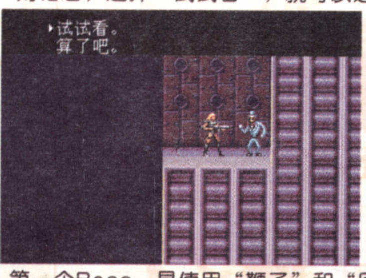
作为fans，不知道有这样一个隐藏设定，实在是说不过去。在MD版的魂斗罗中，有一隐藏斗技场，可以挑战三个特别的Boss！这三个Boss的设计，来自同样是Konami看家作品的恶魔城，而场景的音乐，也是经典的恶魔城音乐！

首先要来到第3关“垃圾场”的关卡，打完第一个中Boss后，经过一段向下走的大斜坡，来到一个门口处，不要进入，通过攀墙爬上去，会发现一个人。



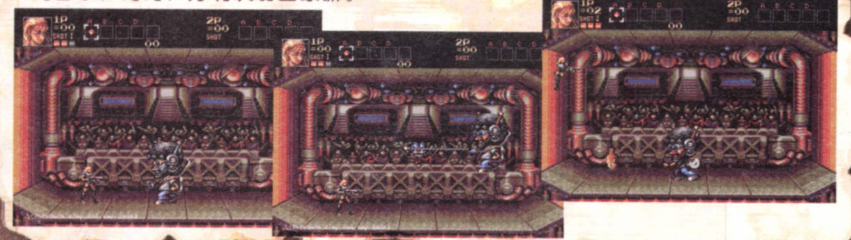


对话后，选择“试试看”，就可以进入恶魔城斗技场。

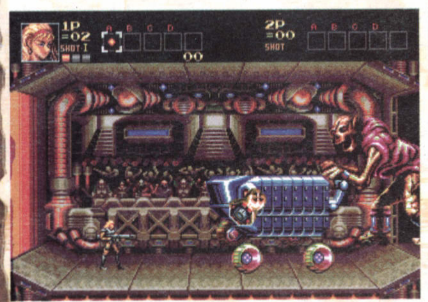


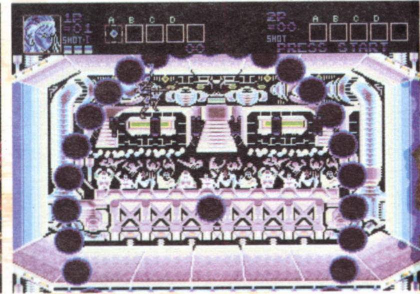


第一个Boss，是使用“鞭子”和“回旋鱼饼干”的大头，同时背景响起熟悉的音乐，呵呵，分明映射西蒙嘛。

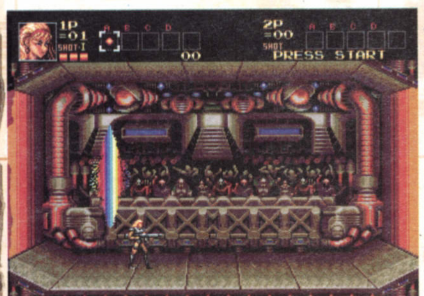


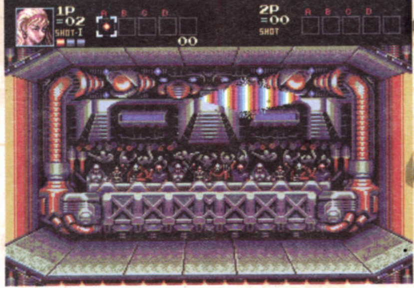
第二个Boss，是冲撞系的“恶魔婴儿保姆”，很恶搞，如果不懂得方法，也比较难缠，但是如果找对方法，它是完全不堪一击。





第三个Boss，可能是仿冒自恶魔城的“尸人球”？但是怎么样子这么象忍者龟里面某个角色？（忍者龟也是Konami版权所有）





战胜后，进入一个特别的Ending，对于狼人来说可能是Good Ending！但是对于其他人来说





此游戏很有当时那种火爆的ACT风格，而且还有可选择的多分支剧情，再加上梦组的汉化！必玩之作！



玛丽经典的投掷起手式，游戏中不知道为何要把Mary的名字改为Mandy。



游戏中登场的角色众多，打击效果很不错。



要打败众多强劲的敌人，玛丽的必杀技当然是不能少的了。



BOSS战，不过BOSS山崎龙二也未免太弱了吧。



一“堆”的真 七伽社，玛丽要如何应付呢？



骑着摩托车的K‘向玛丽进行攻击，玛丽必须把他击落。



马克希姆的特殊攻击，十分之有力量感，可谓是震撼的一击。



游戏故事的幕后黑手就是卢卡尔，不过也太没有新意了吧。



Angel是游戏众多对手中比较难缠的一个，对付她要分外小心。



美国运动队的菜鸟也登场了（笑），这次的结果又会如何呢？



玛丽VS比利，造型都是来自于97的，多么令人怀念啊！



同画面可以出现多个不同的角色，飞踢过来的是全勋。



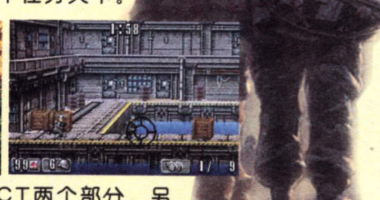
GAME BOY ADVANCE 本月推荐

荣誉勋章

MEDAL OF HONOR INFILTRATOR

在这款跨平台的大作中，玩家将扮演一名美国陆军下士Jake-Murphy，并参加二次大战中各种著名大战场景，藉此来挑战游戏中的5个任务关卡。





而在游戏进行方面，也将会分成FPS与ACT两个部分，另外本作也将预定可以与NGC版《突袭珍珠港》连动，让GBA版的游戏乐趣更加倍增许多。

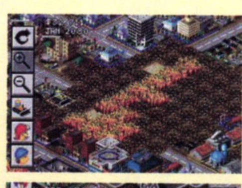
模拟人生：纯属意外

GBA版本的《模拟人生》内容与Xbox、PS2版本同名游戏一致，提供玩家相同疯狂的人生体验。不论玩家希望成为亿万富翁，让家中搜集无数高价古董，或是当个疯狂科学家...等，让玩家选择各种全新职业路线。更有趣是，GBA版将拥有20项独特地点、8项全新职业迷你游戏、全新的角色、超过150个新对象供玩家收集及交易。

The SiMs BUSTIN' OUT

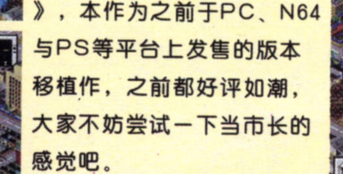
模拟城市2000

SIM CITY 2000™



由Destination-Software发售的这款GBA《模拟城市》新作《模拟城市2000（SimCity 2000）》，本作为之前于PC、N64与PS等平台上发售的版本移植作，之前都好评如潮，大家不妨尝试一下当市长的感觉吧。





SD高达G世纪

在这款《SD高达》中，游戏故事以《一年战争》及《高达SEED》为题材，玩家在进行游戏时，在战斗部分主要是以3D多边形描绘的回合制SLG来进行，另外玩家也可以藉由夺取敌方设计图等方式组合零件机体，藉此强化开发自己的MS，使之后的战斗能更加顺利，也让游戏整体在战术性上增加许多。







F-Zero

以卡通版故事为题材制作的这款GBA竞速大作《F-Zero》系列新作，以卡通原创人物Ryu Suzaku为主角，并以Ryu Suzaku与Falcon队长为中心来展开故事发展，带领玩家进入另一个《F-Zero》的科幻世界中来大展身手。另外在游戏中，除了加入新的赛道等要素之外，在比赛中还将可以有30台飞艇参加比赛竞速。

洛克人EXE 4 蓝/红月亮



《洛克人EXE》系列最新作《洛克人EXE 4》，在这次本作中不但画面有所提升，就连系统也大幅更新，同时在移动系统以及战斗等方面也都加入新的要素，让玩家能在GBA上再度体验这款人气大作的游戏魅力。



索尼克战斗



这款《索尼克战斗》是一款能体现GBA主机特点的新作。玩家可以从8位“索尼克”系列中的经典角色中选择其一。每位角色都有自己独特的特长和弱点，要想在战斗中取胜，玩家就要仔细摸清各个角色的特征了。该作中最大的特点就是玩家可以自己制定战斗规则、选择场地，甚至还可以自己设计特殊攻击方式，一切准备就绪之后，就要投入紧张的战斗中去了。

龙珠Z-对决



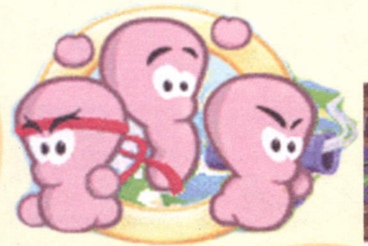


GBA龙珠版格斗游戏，玩家可以在神殿或龟仙人岛等玩家熟悉的场景中进行战斗，体验原著中的刺激战斗乐趣。游戏的画面相当靓丽，是一款讲究火爆爽快感的游戏。游戏还将支持多人对战，可以将两台GBA联机分作两组分别与电脑进行对战。

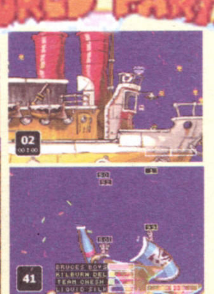
百战天虫

WORMS WORLD PARTY

很有人气的网络对战游戏，移植到GBA后的乐趣一样没有减少，无论是与电脑对战还是与朋友联机都是一流。看来虫虫的魅力真是没法挡。





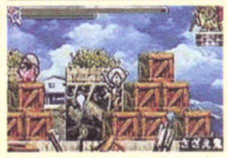


鬼太郎 危机一发！妖怪列岛



本作以人气卡通动漫作品鬼太郎为题材，游戏中除了有超过100种以上的妖怪登场之外，玩家还必须善用主角的独特能力将之一一击败，以免百鬼乱世，祸及人类世界。另外在本作里还将加入一个画廊模式，让玩家可以随时阅览那些被自己所击败的妖怪资料，玩家不妨就来考验一下自己是否能将所有妖怪资料都完全收集齐全吧。





爆转陀螺王



《爆转陀螺》系列最新之作，游戏的玩法与《超级猴子球》与《滚滚卡比》比较接近，喜欢《陀螺》系列的朋友不妨一试。

怪兽蛋2 龙/凤凰

游戏与《宠物小精灵》的玩法差不多，在游戏中玩家可以抽取怪兽蛋，得到不同的怪兽然后育成，并且对战。喜欢这类游戏的朋友不妨一试。





SCWU1203 MOVELIST 超级COSPLAY大战



RYUKO

招式	指令
(new) Getter 飞斧	+P
大雪山 OROSHI 二段返	+K
Getter2 号钻	+K (空中可)
(new) Black Getter Rush	+P (连续三回可)
Getter Beam	+P (空中可)
武藏魂	+P
Mega Getter Beam	+K

3P: 高威力中段攻击
3K: 连续攻击推开对手

Getter Robort COSPLAY + Original

ZOMA

招式	指令
Geta Blast Cannon	+P
Geta Drill Type (α β γ)	+P/K/PK
Geta Drill	Z+P (空中可)
Getter Beam	+K
Getter Missile	+K
Getter Shin Shining Spark	+P
大雪山OROSHI 二段返	+P
Sudona Sunshine	+K

3P: 连续攻击推开对手
2K: 高威力中段攻击 3K: 连续攻击推开对手

Shin Getter Robort COSPLAY

AMIRO

招式	指令
Gundam Hammer	+P (持续)
Z-Plus Blastoff	Z+P (空中可)
Nu Gundam Boxing	+K
Gundam Beam Rifle	+K
Fin Funnels	+P
Final Shoot	+P
N.T. Field	+P
AMIRO's Counter Attack	+P

3P: 吹飞攻击
3K: 飞道具攻击

AMURO's GUNDAM MS series COSPLAY





ANMC P

招式	指令
铁球掉出	+P (空中可)
铁球射击	+K (空中可)
旋风刀	+K
铁球大反击	+P
铁球爆走	+P
铁球DREAM	+K

3P: 吹飞攻击
3K: 隔挡扣HP攻击

Ball (GUNDAM) COSPLAY + Original

CHUNG

招式	指令
飞镖攻击	+P
螺旋丸	Z+P (空中可)
雷切	+P
大蛇.草雉剑	+K
豪火球术	空中 +K
(new) 三角跳跃	+K (貼牆後 P or 方向 or K)
表莲华	+K
沙瀑拳	+P
(new) 分身手里剑	空中 +P
(new) CHUNG连弹	+K

3P: 移动抵挡不能投技
3K: 飞道具攻击

NARUTO series COSPLAY

KIKI

招式	指令
MAHO Music (1)	+P
MAHO Music-ver.射擊	(1)後 +P
MAHO Music-ver.對空	(1)後 +K
對空連舞	+K (空中可)
MAHO旋風腳	+K (空中可)
MAHO Music-ver.超級	+P
MAHO連舞	+P
魔法舞台陣 - ver.#	+K

3P: 高速移動攻擊+對手背後收招
3K: 飛道具攻擊

OJAMAJO DOREMI COSPLAY

GIANT

技	备注
马哈铁拳	
急下降自爆PUNCH	空中
绝对安打	
GIANT!!的慈悲	
大回转火箭PUNCH	
胸部烈焰	
硫酸台风	
爱.友情.热血	

3P: 高威力攻击
3K: 移动抵挡不能投技

Mazinger Z series COSPLAY + Original

G SUNEO

技	备注
跳	
少女殴打	(空中可)
Drill knee	(空中可)
Gatling Driver	
Broken Magnum	
Grand Pleshar	
Goldion hammer	

3P: 吹飞攻击
3K: 连续攻击推开对手

GAOGAIGAR COSPLAY + Original

LIZARD

技	备注
朗基路斯之枪	
使徒升天	
初号机爆走	(空中可)
量产型EVA攻击	
Dirac之海	
终结世界	

3P: 自体无敌连续攻击
3K: 飞道具牵制攻击

EVANGELION series COSPLAY

DIDO

技	备注
Spirit Ball	
燕返改・一式	
Dagger	空中
Self Crusher	
Fragment Claw	(连打可)
Binary Lotus	
Blue Slider	(空中可)
悲爱之龙	
(new) 3姐妹阵型	

3P: 高威力攻击
2K: 时间差攻击 3K: 连续攻击推开对手

VIRTUAL-ON series COSPLAY



KAY

技	备注
第二使徒 Lilith	
第九使徒 Matriel	(空中可)
第七使徒 Israfel	
使徒袭来	
第十六使徒 Armisael	(连打可)
最后的使者	
THE END OF EVANGELION	

3P: 连续攻击推开对手
3K: 高威力突进攻击

SHITOU (EVA) series COSPLAY



YO

技	备注
HUNTER Slash	(K追加)
G is Coming	
Zombie Walk Around	
Nemesis Rocket	空中
(new) TOFU attack	
Giant Snake	
Tyrant Smash	
Rail Cannon	

3P: 连续攻击推开对手
3K: 高威力中段攻击

BIO HAZARD series COSPLAY



SIN

技	备注
冲之拳	
地狱犬	
串刺	
罪与罚	
奈落	(空中可)
真奈落	奈落中
冥王破	
炼狱堕	

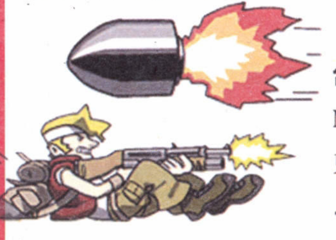
3P: 高威力攻击
2K: 打上 3K: 高速突进攻击

JASON series COSPLAY + Game Evil characters

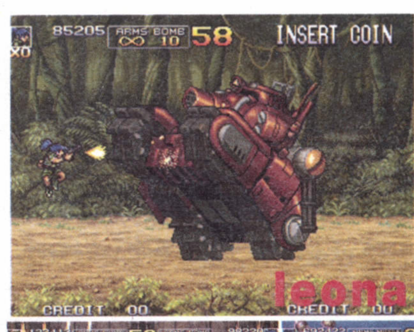
METAL SLUG 5

改图！又见改图！

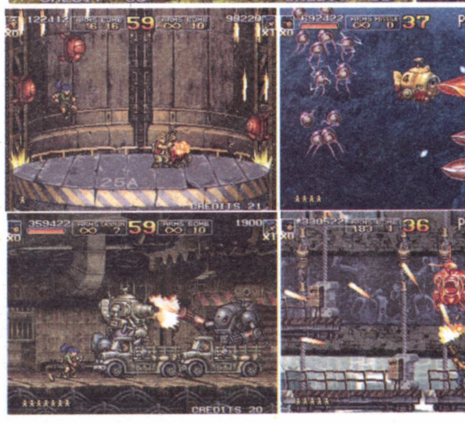
在我们还没有玩上合金 5 之前，看图片成为了我们望梅止渴的唯一途径；每当有图片出现，大家都会非常的兴奋，期待 rom 能尽快出来。也许，当 rom 出现的时候我们并没有认真的去玩就把它丢到了回收站，没办法，喜欢尝试新鲜事物是我们的特点：P

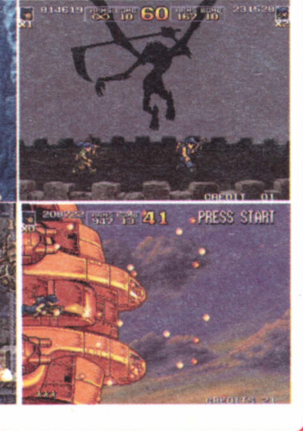


最近，网上出现了几张有趣的图片。大家非常熟悉的怒队人物，Clark 和 Leona 都出现在 MS5 的场景中，更让人惊讶的是图片中的 Clark 更是使出了他的成名必杀投技，把敌人高高抛起……这几张图片一出，在各大论坛中引起了轰动。



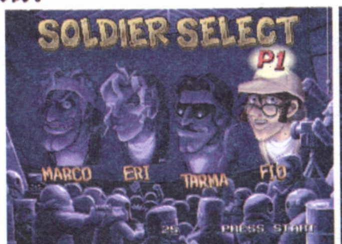




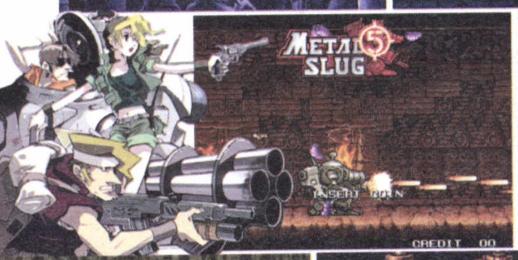




很快，澄清成为的必然的结果，台湾的 Billyjr 大大向我们证实了正版的 MS5 之中是没有怒队角色的，但不排除是盗版中特定的人物。

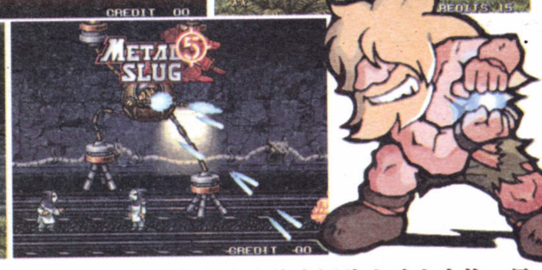






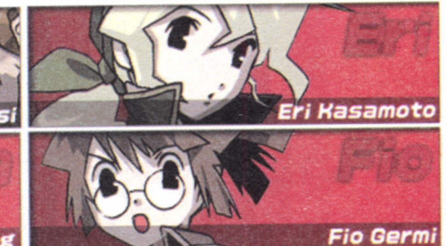




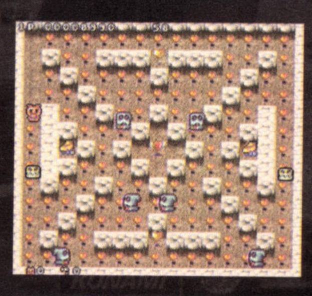


不过据笔者听来的小道消息，这些角色只是某高人直接在图片上改上去的，只是简单的 PS，呵呵，一场空欢喜：P





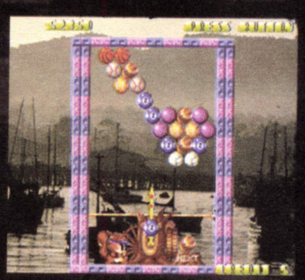






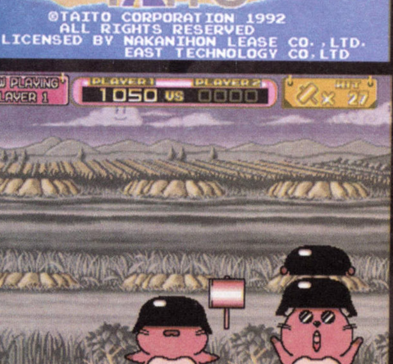


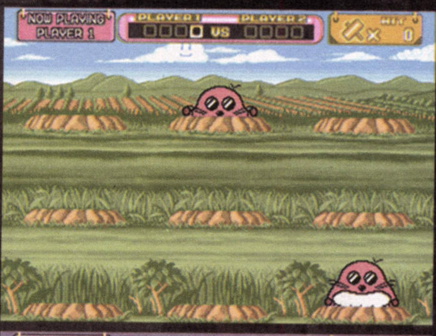


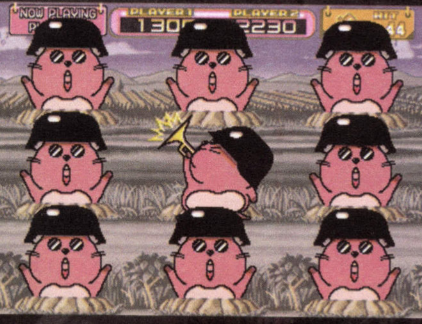


款类似于食豆的游戏，画面可爱是其它最大的卖点。一款类似于泡泡龙的射击游戏，画面十分Q。





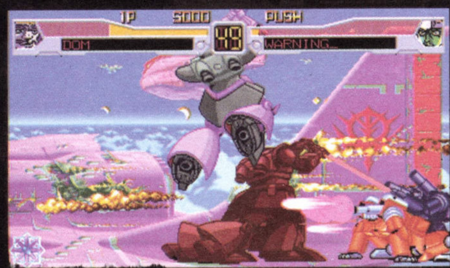




一款打地鼠游戏，游戏很考反应，画面也十分的可爱，强烈推荐

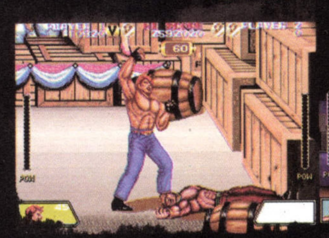








一款高达的对战格斗游戏，游戏中角色的动作和招式都酷象侍魂！！



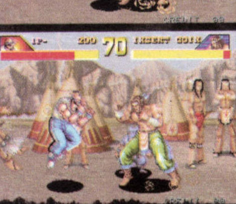




一款暴力感十足的经典街头格斗游戏。

经典的特色格斗游戏——豪血寺的亚洲版传说，该版本加入了隐藏的要素，大家能否在游戏中找







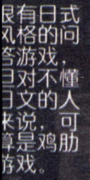
MAME 077游戏介绍







一款比较爽快的足球游戏，进球后有精彩的重播镜头。

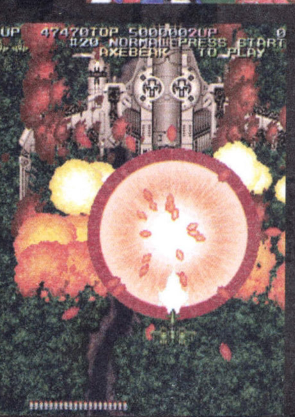


很有日式风格的问答游戏，但对不懂日文的人来说，可算是鸡肋游戏。





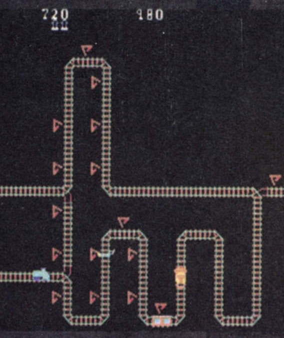




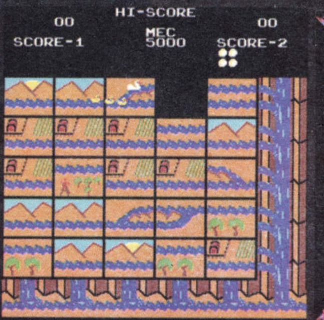




一款飞行射击游戏，各方面的表现都算中规中矩。



很考智力的游戏，将铁轨边上的红旗夺取方可取胜。



鸭鸭过河的拼图游戏，十分恶搞，值得一试。



射击游戏，玩家必须要保护屏幕四个角的战机免受攻击。



模拟时代.COM

2004.1

编辑主任：伍家熹

执行主编：WARIO

责任编辑：隐藏人　漫步　KGB　EWING　Phil

美术编辑：梁翰瑜

漫画编辑：F'

封面设计：加豪

杂志邮箱：

emutime@sina.com

emutime@sohu.com

投稿邮箱：

ETmagazine@sohu.com

特约合作鸣谢：

klk.yeah.net　某人　白金之星

秋天　TIMON　大猩猩　宾宾

屎王　白河愁　Dadunu　亮亮

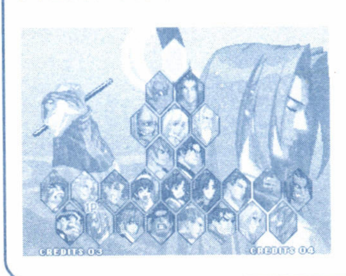
C.K　小翼　OEZ　李可文

模拟时代.COM



侍魂零和合金5已经dump出

不知道这算好消息还是坏消息？侍魂零和合金5 目前已被DUMP，而国内的某些人已拿到rom 了。想不到在外面街机铺还没有看见实物的情况下，rom 就出来了，看来SNK 在MVS 上对破解保护的垂死挣扎并没有意义，M V S 已经落到任人鱼肉的地步。不过，暂时为止rom 还没有被人放出来，国外emulacity 站的论坛也只是放出一些贴图。最后，在截稿前有消息提到拳王2003 也被dump 出，而且会在元旦过后放出下载，对于这消息无法证实，我们只能骑驴看唱本——走着瞧！



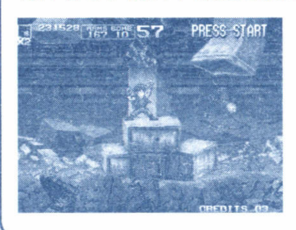




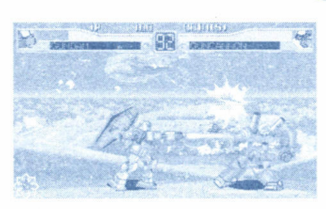
Billyjr 回归



已经有三个月没有出现的Billyjr 最近又再次出现，并在其首页上进行了大篇幅的更新。他“交待”了在消失的这段时间里都干了些什么，让那些整天追踪Billy 的人有所收获。他特别提到了IGS 游戏模拟的事情，他说属于自己的工作已经做好了，至于运行效果就要靠模拟器的作者了。另外，最近困扰着billy 的关于来信询问合金5 隐藏人物的问题，他也公开向大家澄清了，虽然结果和很多人的意愿相反，但合金5 中没有怒队人物这是铁一般的事实。最后，billy 还提到他在日本带会了一些传说中的游戏回来，正打算dump 出来，具体是什么就要等rom 放出才见分晓。



MAME077u3 放出



MAME 每次的更新都会备受关注，无论是新游戏的支持或是旧问题的修正都会被各大模拟站台争相报道。u3 版对于新游戏的支持不是很多，比较注目的游戏只有高达EX 对战而已。但有一个修正的项目引起了大家的争议，那就是旧有CHD 文件的格式废除，想起那堆辛辛苦苦拉下来的几十GB 的大家伙现在被踢除了，谁不会心痛。幸好，在简单的以旧换新转换软件的帮助下这次风波得以平息。大家目前保留的CHD 依然能用，只需简单的转换命令就OK 了。

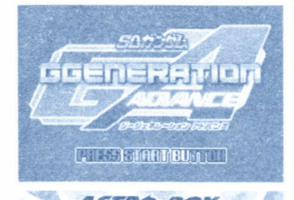
3DO 模拟器新版放出



目前唯一能运行商业游戏的3DO 更新了，接着就是网站上提供大量的ISO 下载。这1.4 新版真的就能玩这些游戏了吗？笔者认为不然，就笔者的测试结果看来，更新中提到的“速度有所提升”，并没有什么具体的效果。原来很慢的游戏现在依然很慢，原来不能玩的游戏现在依然不能玩。就模拟度而言，现在的模拟器最了不起就当个3DO 的片头播放器，因为光看游戏的片头的确会被其欺骗，速度流畅得不得了，要想真正在电脑上玩3DO 游戏就要继续祈祷了。

圣诞期间依然是GBA 的天下

一年一度的圣诞节又来了，虽然这仅仅是老外的节日，和我们无关，但圣诞期间我们同样能受惠，圣诞大作接踵而来。和相对比较平淡的模拟器界比起来，掌机和家用机的市场则因圣诞节而精彩。最近一个月以来，模拟器界只有零星的更新，连最大人气的MAME 也只是微量的游戏更新，这对于极其渴望玩新鲜游戏的玩家而言是比较郁闷的。幸好，铺天盖地的GBA 大作填满了我们的硬盘和时间，在忙碌通关的同时，我们已经没有精力顾及其他东西了，玩游戏吧：）











汉化进行曲 By 来福

NEWS

经过1 个月的忙碌后，俺又回来啦！虽然恶补了一下，但毕竟已经丢了快2 年，所以考试不是很理想，呵呵。感谢一直支持我的朋友们，尤其是漫步老大，多谢多谢！（远处传来老大的声音：还不快入题，再罗嗦874 你！）555……

汉化

国内颇具实力游戏小组，汉化／开发同步进行，且都有作品发布。汉化作品：《GBA 特鲁尼克大冒险2》，可以完美汉化在界内“臭名昭著”的，以程序BT 出名的ENIX 公司的作品，实力在国内想来也是数一数二了；开发作品：《GBA 高达SEED 中文版》，这应该算是WSC 上同名作品的GBA 移植版，从现在泄露出的一个内部测试版来看，绝对有超过原作的素质，向这群高手们致敬N 次…………

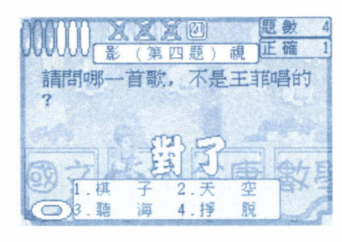




汉化

同样是一个国内的具有绝对实力的游戏小组。之前以自主游戏开发为主，现在也开始招收汉化组成员了，有兴趣的朋友可以与QQ:28380（请注名'汉化组'）联系；之前他们的GBA 原创作品有：《神圣职责》，《砖块世界》，以及宣布移植的《仙剑奇侠传》？有创意，我喜欢：）另外顺带介绍一个由台湾网友“a_wei”制作的原创GBA 中文游戏《快问快答大考验》和同样

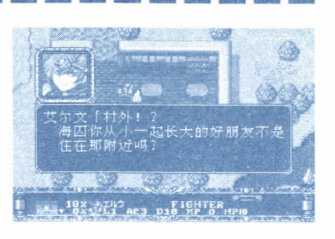
由台湾人制作的ＧＢＡ 中文游戏《张良传》，对繁体字免疫的朋友试一下吧，都是精品，但我看见繁体就晕，呵呵，无福消受了。





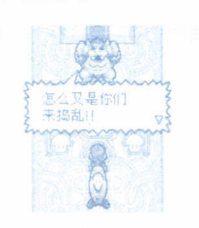
汉化

总能给我们玩家带来惊喜的狼组本月的惊喜是梦幻模拟战２（ＭＤ）的完美汉化版，由Murphy 前辈全文翻译，加上梦战论坛的一些朋友帮忙进行的测试和润色，又完美了（咦？我为什么要说又？）。可是漫步说要等下期再收录这个ＲＯＭ，奇怪，难道下期是……



汉化

好友“机动战士ZL”负责的ＳＦＣ《第３次超级机器人大战》汉化计划因为他的学业问题宣布暂停（老弟以学习为重，我欣赏！），放出了６０％ 体验版，“鸡战饭”们一定不能错过；









“shuo_chen”汉化了GBA的《洛克人zero2》，记得这个游戏的汉化有很多人做过，但出了作品的好象就这一个；FC的小品级汉化游戏有“王龙”汉化的《奇宝七谋》等5作（篇幅和空间不够，不一一介绍了，龙哥抱歉：）；另外还有PGCG宣布汉化《SD高达G世纪》，“漫游组”正式开始Nintendo的GBA招牌大作《Mario&Luigi RPG》的汉化工程，等等等等……

汉化

在模拟界待时间长了，这种事见的也麻木了：因为ROM／模拟器的内测版泄露，导致停止开发／计划终止，只是没想到这次来得这么突然……“中文游戏补完计划”正式宣布终止。当您看到这篇报道时，事情已经过去一段时间了，也就不要去追究原因和孰对孰错了，让我们再和为这个计划付出过的所有人说一声谢谢吧，这是最后一次了……为大家送上计划最后阶段的几个ROM，在玩的时候我们都要去反思一下，中国的“模拟界”真的已经沦为“玩模拟”界了吗？



每月一聊

本来应该是《联盟》的下篇的，但这个月实在是心情不好，没什么可写的，就闲聊几句吧。成人高考结束了，我是考砸了，不知老安和潇潇考的怎样？现在在家也没心情去汉化或学习什么，天天就是PSE3，虽然老机跑起来极不爽，却依然全天奋战，也不出门，上网都少了，自己都觉得堕落了。从小到大没分开过的好友去了北京当兵，祝福他……买了MOTO的C380，一星期后发现狂降500……最疼我的伯父身体越来越差，离别的时间也要到了……心情持续黑色……

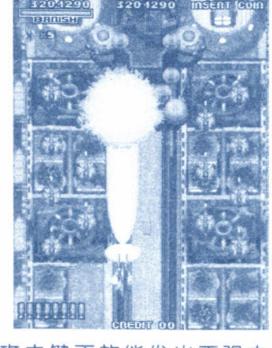


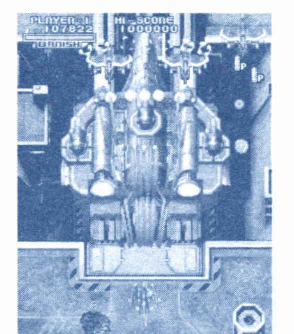


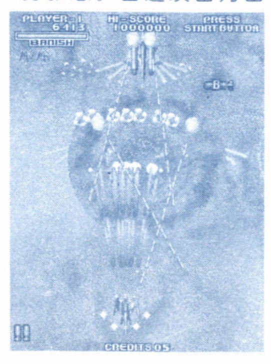
■ 模拟器：MAME

■ 厂商：KANEKO

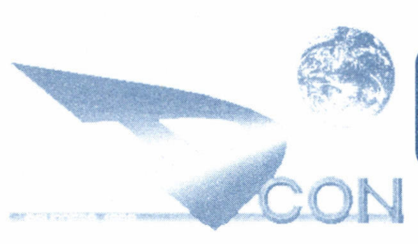
如同著名漫画“暗黑××神”的背景一样，由于某些“愚蠢”的人类使得破坏世界的生化怪物出现了，而要收拾这个残局却只能以毒攻毒。三条具有先进攻击武器的生化龙诞生于实验室。游戏安排了三只龙，当然它们都具有不同特色。大体上攻击分为两种，1．一般攻击，连续按攻击键；2．特殊武器攻击，连按攻击键不放能发出更强力的攻击，不过由屏幕左上方的能量槽所限制，要增加使用数则只能用普通攻击来积聚。红龙－－用红莲之火烧尽一切邪恶。普通攻击为密集扩散式攻击，特殊攻击为红莲之火；蓝龙－－普通攻击为扇形扩散式攻击，特殊攻击为蓝色雷电；绿龙－－普通攻击为直线式密集攻击，特殊攻击为绿色激光。小提示：要注意在游戏中我方的攻击判定在于龙的头部处，那样在敌方密集攻击时也就大大提过生存率了。

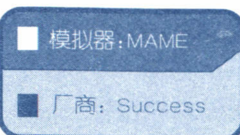




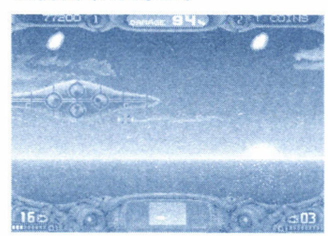


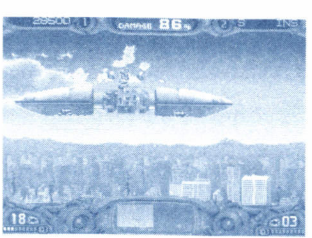


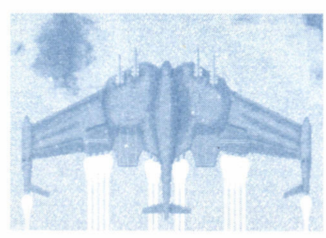




本游戏本来是采用大型框体的，不过现在别说框体，连一般街机上也不会出现。游戏目的很简单，就是用屏幕上的光标圈着敌人来攻击，而且子弹数无限。不过敌方倒不那么脆弱，在游戏中不时出现一些大型母舰并放出许多小型攻击飞行器来。而它们的目的就是对准屏幕画面中下方人类的建筑物和军方设施。游戏另外的一个目的就是要保护这些设施，怎么保护？就是将要敌方消灭掉。游戏进行时要注意屏幕最上方就有一百分比作显示，而游戏中除了无限机枪攻击外，还有辅助飞弹供使用，不过数量有限制而且要有提前量作发射。不过游戏中还有其它的小窍门，在游戏过程中会不时出现一些会大爆炸的物体，及时打破可以消灭一大片敌人哦。而某些宝物就藏敌方身上。



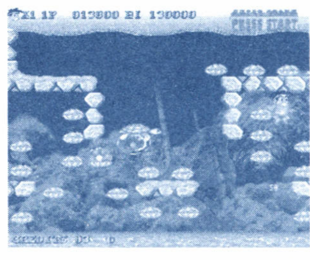






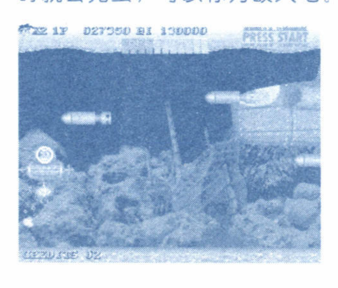




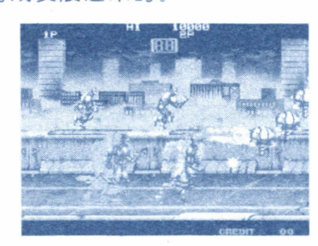


简单就是美，即使是一个新的创意都会带来或多或少的成功。游戏的舞台在海里，我们的主角要将海里的宝物取上来，你又能否帮助他呢？游戏操作比较特别，除了控制角色移动方向外，从头到尾只用一个按键——潜水，按一下就能从水面潜到水底，不过游戏角色会自动浮上水面，当然这是自然规律。而途中不停按键的话能将角色上浮速度减慢，不过作用却不大哦。水中有各种障碍物出现，利用这些障碍物可以在水中停留方便取得水中的宝物（贝壳）。在游戏中会出现各种水生生物，不过当碰到它们时就会完蛋，可以称为敌人吧。而对付它们只能在游戏得到“潜水艇”状的宝物并用武器来消灭。水面上更会不时有漂流的瓶子出现得到会增加分数。当游戏进行到一定时会进入BOSS战，这时主角便会乘坐简易的“潜水艇”对付BOSS，游戏就变成了射击游戏了，当然BOSS也是海中的生物哦。



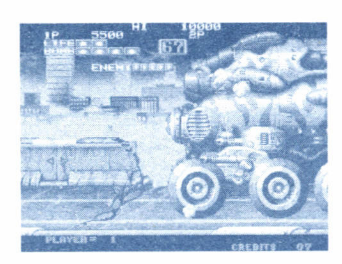


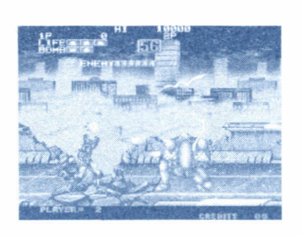
这是SNK在90年代初推出的横向清版游戏，通过这款游戏可以领略到当年SNK是如何在清版游戏发展过来的。



主角们的操作：

游戏可以两人共同进行，A键为攻击，连续按下去会使出一套组合拳，对付BOSS时倒经常用到；B键为跳跃，再某些关卡需要跳跃来完成一些特殊攻击，按住方向键下再按B键可以使出“下铲”的动作，不过没有攻击力，碰上敌方一样会损伤；C键，POWER。故名思义就是保险，当两人同时游戏时更能使威力更大。当取得游戏途中“8”、“9”字样的宝物时更能使出“8、9”POWER，就是一定时间内无限保险　。除了这些比较简单的控制外就是要怎么样才能更好地进行游戏了，由于主角们的体力和保险较少，合理的操作便是最重要的问题了。





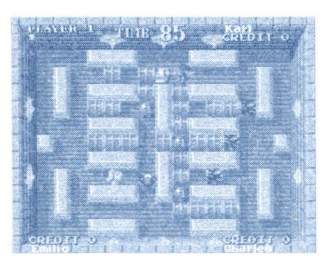

模拟器：MAME

厂商：SNK

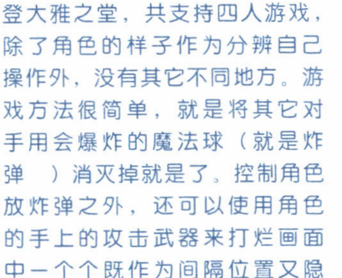




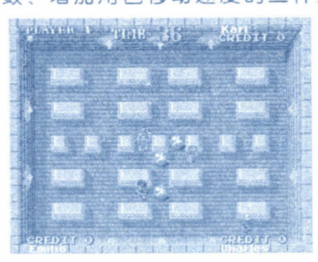
这款游戏设计得非常有意思，不愧为NAMCO 的出品。游戏采用了龙与地下城的背景，集合了炸弹人的概念并采用了多人游戏的方式来吸引玩家。



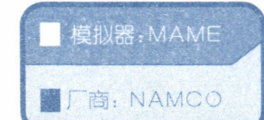
游戏画面今天看来倒难



登大雅之堂，共支持四人游戏，除了角色的样子作为分辨自己操作外，没有其它不同地方。游戏方法很简单，就是将其它对手用会爆炸的魔法球（就是炸弹 ）消灭掉就是了。控制角色放炸弹之外，还可以使用角色的手上的攻击武器来打烂画面中一个个既作为间隔位置又隐藏着宝物的宝箱。宝箱内就藏有增加炸弹爆炸威力、增加炸弹数、增加角色移动速度的三种宝物，所以游戏一开始应立即用



手上的武器打破箱子去争夺箱中宝物。而当炸弹放出后，若用手中武器攻击会令其爆炸时间大大缩短，有技巧使用这个方法可以有效消灭其它角色。不过这招电脑倒会经常使用哦，特别是当你被逼到角落的时候。另外角色手中武器还有一个用途就是可以攻击对方令其暂时后退，使用好时也有意想不到的效果。总之当四个人同时玩这个游戏时会很热闹。





模拟月谈

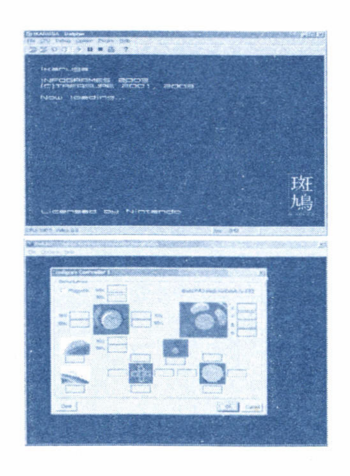
文：dadunu

寒风刺骨啊，转眼间毕业已一年有余，虽谈不上时光飞逝，但感觉也没慢上多少。有人欢喜有人忧啊，笔者一夜间从企盼长大的少年变成了害怕变老的青年！至于圣诞节的问题，老外的玩意真的是没啥感觉，花钱的一个理由而已。而春节则到了各位一年一度“疯狂敛财”的时候了，一定要为来年的活动经费做好雄厚的储备，努力啊。在这里向各位玩家拜个早年，估计等到下期杂志就得向各位拜晚年了。在经历了长久的磨难后，十年来幸运女神这老太太终于是冲小弟我开怀大笑了一回，不管咋说是考上了，现在这学业就是误人子弟也要混文凭啊。至于文章的易读性笔者会继续努力。

模拟器这边，每年到圣诞节的时候都是老外们纷纷逃跑的时候，当然其中也包括Coder 在内。在进入假期前，如果Coder那里有拿得出手的成果一般会放出以示庆贺，在大多数的情况下只是两手空空的来庆贺一下，远不如愚人节那么的震撼，所以各位还是更多的关注一下春节吧，毕竟那比较实际。即便如此，处在圣诞节期间的模拟界也要比往常热闹许多。虽说没啥惊人的消息（当然除了老萨被抓，而且还是个活的），但许多更新周期较长的模拟器都会赶在年终放出新版为一年做个总结，而那些已经沉沦很久的作者或小组都会在网上露一面来表示他们依然活着。总之，在老外眼里休假就是纯粹的休息，我们没啥好期待的。

Dolphin

Dolphin：在放出Mario 录像后一直没有消息的NGC 模拟器Dolphin 终于浮出了水面，和上次土星模拟器一样是个泄漏版，可惜从大篇的感谢名单中没有发现作者的名字，看来连这种情况作者都已料到。本以为会向上次土星那样



掀起一阵NGC热潮，没想到却如此的平静，就好像玩家看到的是条垃圾新闻，在某些拥有ISO的人试用过后发现，Dolphin并不是如我们先前看到的录像那样神奇，Dolphin不能运行任何游戏，虽说话不能说绝对，但至少现在看来的确如此。更意外的是Dolphin可能并不存在任何的模拟内核，模拟器包括的只是一些游戏的破解链接，当然造成这次平静的主要原因是，绝大多数人手上都没有ISO，自然连吵闹的发言权都没有。一切真相大白了，事情又回到了起点，老任的支持者还是买个NGC等着玩破解游戏来的实际。就在截稿前突然出现的消息，Dolphin的作者直接把电话打到了Emulation64站长Martin那里，两个人进行了简短的交谈。作者一再强调Dolphin的真实性，作者提到Dolphin不是只能运行片头，就象Mario那样他确实可以运行游戏，只是CPU还存在许多错误，画面也比较糟糕，同时作者放出了Dolphin 运行斑鸠的片头动画，笔者真的是有些看糊涂了，各位还是自己来判断一下吧。另外就是NGEmu又因为dollar的原因二次死亡了，不过应该很快就能恢复，这也算老传统了。

Cxbx Cxbx：caustik在长期藏匿于论坛之后，终于现身于主页，这家伙总算肯现身了，而且好像心事重重的样子，caustik在多重压力的冲击下，好像快有些吃不消了，他说的话没一句直抒胸臆的，都是遮遮掩掩、闪烁其词，看来caustik真的是累了。caustik提到许多其他的事情都在影响他，而且他自己的力量实在是有些力不从心了，最后一句话可以充分反映出



他的心情。caustik 提到现在很难找到愿意冲到前线愿为 Cxbx 充当炮灰的开发者，我们曾经介绍过 Cxbx 小组的成员，虽然这里面也有其他的强力 Coder，也起了很大的辅助作用，但归根结底这还是 caustik 一个人的任务，所以他还是应该好好歇歇了。从原来的介绍可以看出，caustik 是个很爱玩的家伙，能做到现今这地步，已经实属不易了。所以 caustik 打算利用一周的圣诞假期出去旅游也就不难理解了。如果各位无法理解 caustik 到底难在何处，这里有个小片段各位可以体会一下。当初突然冒出了个 XBOX 模拟器 XEON，可以正常的运行一部分 Halo，caustik 一直在寻找这样的合作机会，很快就和 XEON 的作者 _F_ 取得联系，但在 caustik 发出邀请后的很长一段时间里，_F_ 一直没有回应，也就是那段时间许多人对 XEON 的真实性产生了怀疑，而事后得到证实，_F_ 的回信已经早早被其他的信件所掩埋了。直到那时笔者才对垃圾邮件有了个量上的认识，caustik 每天所受到的邮件在 8000 封左右，caustik 的邮箱容量是以 G 来计算的，一连串的天文数字，真是令人汗言，要知道他是个普通人。但愿假期过后他能有个好心情投入到 Cxbx 的开发之中。

Pcsx2

Pcsx2：看来现实和理想总是存在些差距，期待已久的 0.5 版终于推出了，但效果可为差强人意，也许是我们要求的还是太多了。虽说这次的新版对大多数人来说仍然是 All in black，但至少有一部分人自己还是运行了一些游戏得到了一些抓图，虽说效果还是老样子，但在众多的修复之下也算是个进步，不过能得到抓图的大多数人都是官方的

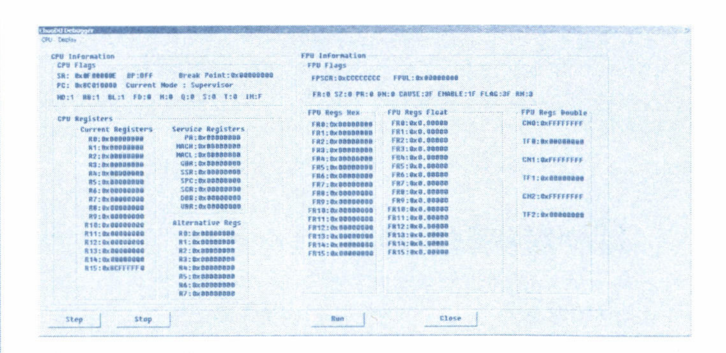


Tester，所以哪位要想成功得到抓图，还是先去看看那些Tester的电脑配置吧！而在0.5版刚刚推出4天后，Pcsx2的论坛就开始了0.6 BETA版的抓图析出，抓图质量的改善主要还是有赖于asadr在GSmax上面的努力，看来PS2在3D方面的模拟又要拿Street Fighter开刀了，老牌的试金石。

Donation Donation：首先要注意的是模拟器作者常说的是捐赠而不是捐助，两个词的区别显而易见，那些作者们还真是硬骨头。Pcsx2小组在关于捐助方面的讨论也已经持续3个多月了，Goldfinger这个巴西佬的硬盘还是没有到位。虽说老外可能表面上富裕些，但真正愿意掏钱出来的人也并不是很多，捐款数在以缓慢的个位数增长着。而相对于捐助来说，模拟器开发的费用真是不小，Pcsx2小组在开发过程中已经废了4个PS2了，现在捐款还剩下＄143，可能还需要再买台PS2，接下来的讨论主要集中在世界上哪个地方的PS2的最便宜，竟然有人说中国，那人脑袋不是被门挤了就是进水了。正如Pcsx2小组的那句名言，现在Pcsx2的一切看上去都非常的不错，就是缺了点dollar！提到捐助的问题，就要来看看现今世界上唯一的3DO模拟器Freedo，作者在捐赠的页面上吐露了一大篇模拟器作者的苦处，这样看来我们真的不应该要求什么，Freedo的作者从开始到现在已经为这个模拟器投入了3千多美金，而玩家捐赠的只有1百多美金，作者也是在万般无奈的情况下请求的捐赠，可以说几乎每一个模拟器的开发历程都是段辛酸史。

DC DC：Freedo小组的成员又开始了一个新计划DC模拟器的研究，模拟器取名ChooDo，现在可查证的资料还不是很多，不过看来先期的模拟还是很顺利的，也不知道从哪搞来的经费或设备，不过是又多了个精神寄托而已。





Coder

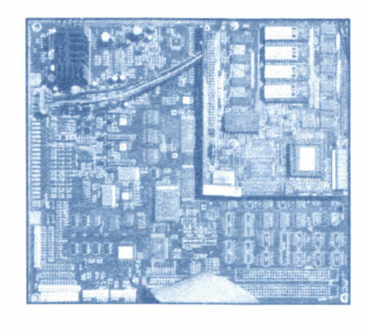
Coder：来看看模拟器的 Coder 们有什么动向，VBA 的作者 Forgotten 在放出大修后的 1.7 版也提出要去休假了，临走前特意嘱咐各位，假期这段时间更新和邮件免谈。另外就是，不知道各位有没有发现，最近一个叫 ipher 的家伙非常活跃，这是个模拟界迅速出名而又不太费力的典范，首先他是 FakeNES 的作者（可以开发这种级别模拟器的人国内多如牛毛），其次他是 ipher 版 ZSNES 的开发者（不知道 ZSNES 还有啥好修的），再来 Gens 非官方版的作者也是他，真不知道 ipher 除了会编译外还会什么（当然我们不能把人家看扁了），所以这里玩家可以注意一下，许多模拟器都鼓励玩家自己动手定制编译，其实这并不很难，原来的文章应该介绍过。还有就是 Billyjr 大佬又再次复活了，各位感兴趣可以去看看，CPS3 有戏，另外就是上万台主机啊！

Snes9x

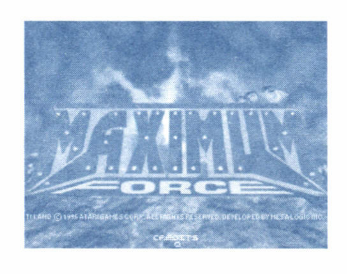
Snes9x：虽说不是官方版，但随着死对头 ZSNES 的更新，Snes9x 还是 4 个多月来首次对模拟器进行了更新，除了例行的大篇幅修复和强化外，Snes9x 取得了一项重大的突破，S-DD1 解压算法成功破解，这个原本作者认为将永远无法实现的目标由 Andreas Naive 达成。这之前由于 S-

DD1 没有破解，所以我们需要暴力破解的图形解密包来进行游戏，这样以后玩 Star Ocean 和 SFA2 就不再需要了。最主要是在操作上简单了许多，而像原来那种上百兆的解密包，看来永远不会再出现了。至于作者的那个圣诞礼物各位还要好好找找，作者说那个的发生率是非常低的。

CHD CHD：Aaron 如今的工作效率真是越来越快，而对CHD 的瘦身工作也是近来的一个焦点。Aaron 所提到的关于CHD 方面的工作，主要是针对COJAG 这个ATARI JAGUAR 交换机板上面的游戏，当然COJAG 上面也不是所有的游戏介质都是CHD，也有2 个游戏采用的是传统的ROM 方式。至于像Beatmania 这种日式机板的

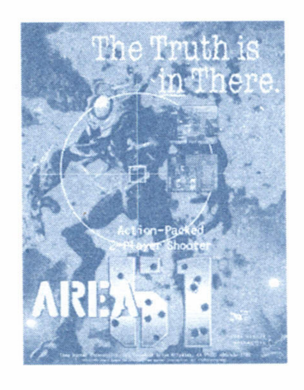


游戏，由于采用的游戏介质也是CHD，所以只是在处理方法上和COJAG 上面的CHD 游戏相同，但这些CHD 并不在Aaron 的研究范围内。正如我们所了解的Aaron 只对美式机板下手，这也就是为什么Aaron 的工作重心主要集中在Atari 和 Midway 这两家公司的基板上，当然Atari 和Midway 两家公司之间复杂的关系在这里就不说了。



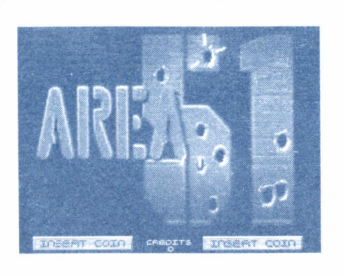
简单介绍一下COJAG 机板的情况，COJAG 采用主机板外挂硬盘的方式，而主机板则采用了比较特殊的结构，ATARI 把主机板分成了3 大块，主CPU 方面除了Area 51 使用自己定制的CPU，其他游戏均采用统一的33 Mhz 的R3000。

然后把所有关于视频的处理都归到了一个称作 Tom 的模块之中，所有关于声音的处理都归到了一个称作 Jerry 的音频模块中，而为了降低成本音频模块中没有单设处理器而是调用视频模块中的处理器。控制方面采用统一的 JAMMA 标准。



再来了解一下究竟何为CHD，所谓CHD就是Compressed Hard Disk image的缩写，一种早期的游戏储存介质，90 年代初各种新型的街机游戏不断出现，但由于当时技术水平的限制，要想在当时的街机板上实现对游戏的即时 3D 处理可谓很不现实，在技术滞后和新型游戏发展的双重压力下，为了满足游戏的要求最后就产生了CHD 这种怪胎。在不能即时处理的情况下，只好把大量的图像、场景的材质和模型预存到游戏中去，然后利用预设好的高速索引和访问来提高游戏的运行速度，虽说游戏也取得了不错的效果，但随之而来的最大问题就是游戏的体积要以 GIGAbytes 来计算，随着96 年左右PS 交换机板的出现，随着即时演算技术的不断成长，CHD 这种落后的技术被市场逐步淘汰，当然Konami 早期的感应类街机采用CHD 也是这个原因，这也就是为什么把CHD 放到PC 上的速度会如此之慢，主要就是因为 CHD 的方式太过原始。

在CHD 被MAME 模拟的最初热度过后，人们渐渐发现 CHD 那臃肿的体积只是在浪费硬盘空间，可玩性并不如先前所说的那样。而国外的Full Set 标准也逐渐把MAME 支持的21 个CHD 游戏排除在外，CHD 逐渐成为了众人唾弃的对象，自



然Aaron对CHD的减肥行动势在必行，而令Aaron真正下定决心是发生在MAME Testers 上的一次论战，论战的主要内容就是上面提到的CHD体积过大已经开始被排挤。Aaron在适应了微软的环境后，在上一次论战的10天后也就是11月初开始对CHD开刀，仅仅经过了3天的时间，Aaron就取得了初步成果发布了hdcomp的工具chdman（Aaron这个大慢认真起来还真是够快）。chdman的基本原理其实很简单，Aaron在开发时发现在生成CHD文件的时候，同时包含在内的还有许多垃圾内容还有一些模拟用不上的内容，chdman所做的就是准确彻底的把这些东西删掉，而今后mame只会支持新格式的CHD文件，当然如果手里有旧的CHD的朋友也不必担心，各位只要通过一小条命令就可以把CHD文件转换为新的格式，方法如下：

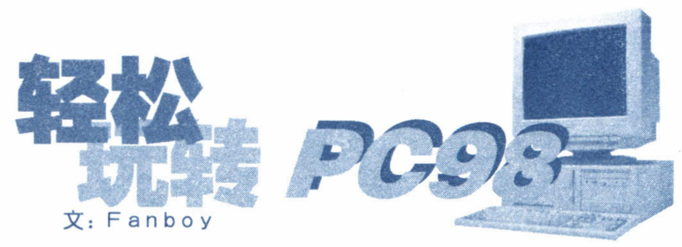


假设要转area51.chd，把chdman.exe拷到chd文件所在目录下，用这条命令进行转换：chdman -update area51.chd area51n.chd

转换完，再把新生成的area51n.chd改名为area51.chd，原来的area51.chd看你是否要备份，否则就删除掉。

Aaron还同时提到发布chdman不只是单纯为CHD文件瘦身，主要是为了将来MAME可以支持CD镜像和其他一些老古董，毕竟现在新推出机板的游戏多采用光盘介质。至于对CHD文件的瘦身程度是否像Aaron说的那么邪乎，也已经有了答案，Aaron只是找了个最典型的例子，一般的瘦身幅度为10％～50％，在这个硬盘空间极度紧张的今天，能省点是一点！





文：Fanboy

今天，我们要介绍的PC98其实是模拟以i286/i386/i486为基础的日本NEC公司的个人电脑，它本质上并不能算是一种游戏机，但是其上有许多经典的日文游戏和某些“出色”的游戏，比如：Macross、GUNDUM、KOEI、DOUKYUUSEI、KAKYUSEI Series……

先来看看PC98的主要发展，PC98最初是在1982年上市的（那时我还没出生），CPU是使用i8086(5Mhz)，128KB RAM，以及支持640*400的8位色，运行的操作系统是Rom Basic。后来出了新的型号PC9801vm，使用的是V30的CPU，384KB RAM，以及两个5 寸软驱，可以支持dos操作系统了。接下来的PC9801vx则是使用了16位的i80286的CPU，开始和PC机一样了，内存也上升到1MB，可以在640*400下显示16色，并且支持了Yamaha FM*3音源（有声音了）。其后PC98一直在发展，CPU也从286升级到486以及奔腾等。虽然PC98的结构和PC机很相似，但软件完全不兼容，得有专门的操作系统（比如特制的MSDOS，Windows等），所以这让PC98没能流行起来，现在在旧货市场上某些很便宜的本本有些是PC98系统的，购买二手货的朋友要小心了。

下面来向大家介绍几个模拟度比较高的win32上的PC98模拟器（其实在dos时代也有PC98的模拟器PC98e和virtual 98），它们分别是：Neko Project II、Anex86和T98-NEXT。

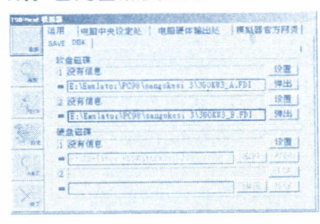
其实三只模拟器的完成度都不错，能运行大部分游戏。所以我就以运行游戏的方法来同时介绍三只模拟器。

目前网上可以下载到的PC98的ROM大至分为两种类型，一种是镜像文件，可分为磁盘镜像和硬盘镜像文件，还有一种

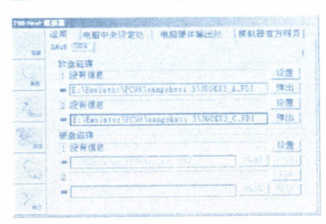
就是类似DOS 下的那些文件，通过执行EXE 文件来运行游戏（这些游戏中，有一部分可能在早期的DOS／V 环境上也能运行，毕竟PC98 的结构也属于PC 嘛）。

先来讲简单的，直接可运行的磁盘镜像游戏和硬盘镜像游戏。

先以T98－NEXT 为基础讲一下如何运行一只磁盘镜像游戏。首先当然要启动T98－NEXT，界面如下图：



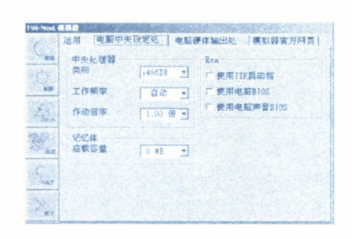

这只PC98 模拟器支持fdi 的磁盘镜像（也就是目前大家在网上能下载到的磁盘镜像格式），在［软盘磁碟］下面，长框里点一下，会弹出一个打开文件的对话框，选择你所要玩的fdi 文件，然后在左边的一排按扭里按一下最上方的［电源］按钮，即启动游戏。当然，有些游戏的磁盘镜像不止2 张，有第3 张（比如图中的游戏，三国志），那么在游戏过程中，上面第2 张图的情况大概的意思就是在第2 个软驱中插入第3 张磁盘（有些游戏会使用第1 个软驱，比如一个游戏有5 张磁盘时，一般根据提示操作即可），这时只需切盘到模拟器主界面（玩游戏的时候，游戏窗口和模拟器界面窗口同时存在的），把第2 个磁盘处，按一下［弹出］，然后打开第3 张磁盘镜像，见下图：设置后，再切回游戏窗口，就可继续游戏了。

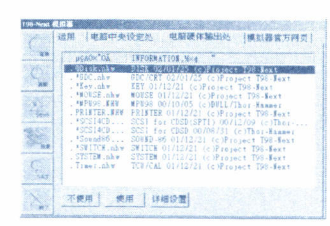




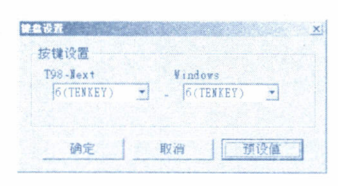


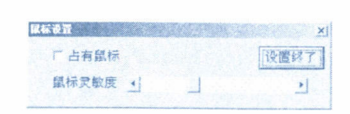
其它有关模拟器的设置方面，基本上按默认值就可以了。设置界面如下两张图：



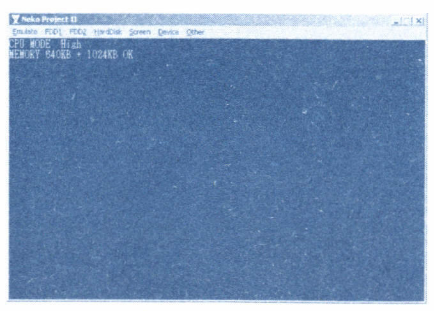


可以看到，这个T98-NEXT模拟的是使用486SX/DX CPU的PC98电脑，在这里，可以设置超频，如果遇到哪个游戏运行得不是太快，可以把CPU主频设置高点，或者把记忆体容量设大些。关于其它，比如键盘设置等，在[电脑硬体输出处]这个地方，点一下你要设置的部分（比如键盘，就是*Key.nhw，然后按下面的详细设置就会出现详细的配置界面），基本上不需要设置，一般也不影响游戏效果！

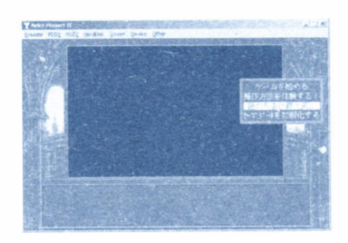


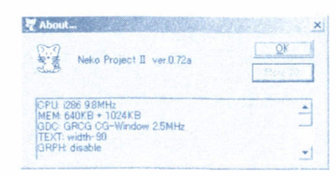


接下来我们以Neko Project Ⅱ这只模拟器来介绍如何运行硬盘镜像游戏。打开模拟器，主界面如右图：

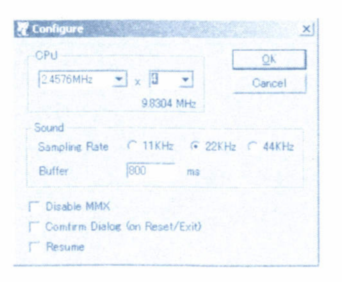


这只模拟器一开机，自动模拟运行PC98的BIOS检测程序，似乎显得比较专业。其实运行硬盘镜像的游戏和运行磁盘镜像的方法一样。在Neko Project II这只模拟器当中，操作在菜单中进行。主菜单Hardisk=>SASI-1=>Open...这里来打开hdi格式的PC98的硬盘镜像游戏(*.hdi文件)。打开后，再按一下主菜单Emulate=>Reset，就可以了，等模拟器自检后，就会自动进入游戏（由于hdi文件中是硬盘镜像，一般都带有操作系统，可以看到有关系统引导的提示）。





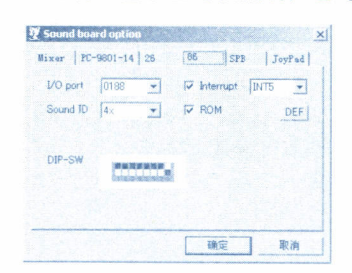
关于这只模拟器的其它设置，基本上也不需要改动，在游戏中如果需要使用鼠标，只需按一下F12就行了，再按一下F12则切换回来，键盘的设置和标准键盘一样，除非你的键盘比较特别，一般不需要改动。在模拟器的About菜单中可看出，这只模拟器模拟的是以286CPU为基础的PC98电脑，如果在运行游戏过程中速度感觉慢的话，可以在主菜单Emulate->configure中调整CPU的主频，见图：

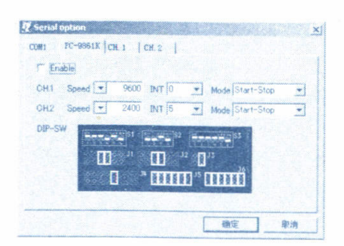


Screen菜单下可设置屏幕的一些属性，可以把模拟器的主屏幕左／右转180度，还有跳帧等设置。基本上按默认值即可。还有，这只模拟器相对于其它两个则显得比较专业，Device菜



单里有一些设置可以微调声音等。

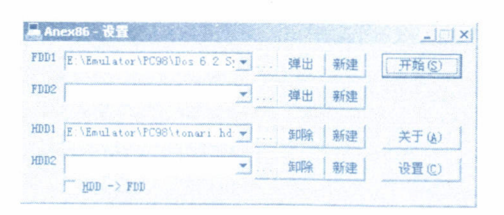




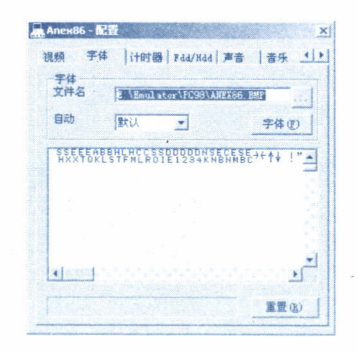
图中的跳线部分，可以用鼠标点的，基本上和真正的PC98主板上的跳线差不多，想自己设置玩玩的可以看看效果，一般玩游戏的话，不必修改这些东西。

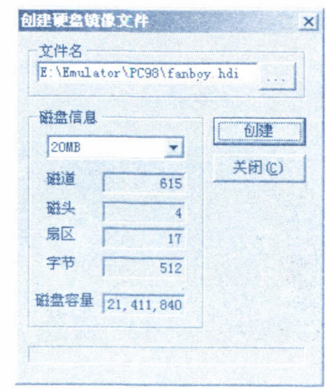
最后来介绍一下，有关非镜像游戏的运行。不过这些游戏现在也比较难找，网上有的基本上都是fdi或者hdi的游戏格式，其实这些镜像里，已经包含了操作系统了。PC98也是电脑，是电脑当然需要操作系统。同样的，运行非镜像类游戏，我们需要用到一个PC98的系统盘Dos 6.2 System.fdi，这也是个PC98系统盘的磁盘镜像。原理是把这些PC98的游戏中的全部文件，复制到硬盘镜像上去（其实也是需要制作镜像才能运行的，不过同时也需要系统盘的引导）。

我们以ANEX86为例，先制作一个硬盘镜像文件，方法如图：



在用这个模拟器之前，需要设置一个字库文件，否则在游戏中将无法显示日文字，操作方法见下图，按一下模拟器主界面中的[设置]按钮。



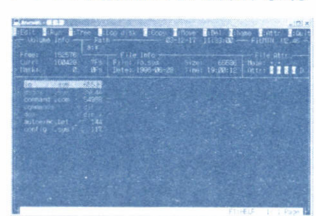


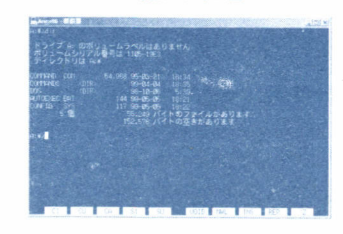
然后在文件名处，选择字库文件（一般在模拟器压缩包中都自带，选择一下就行了），然后关闭掉配置窗口。

OK，设置完后，回到模拟器主界面中，HDD 这后面位置，按一下[新建]按钮，弹出如右上对话框：

设置一下硬盘镜像的相关信息，比如hdi 文件的存放位置，要建立的硬盘的容量等，然后按一下[创建]按钮就自动生成了。

在PC98 中同样要对硬盘进行分区等操作。操作方法是在主界面的FDD 里选择系统盘镜像文件，然后在HDD 这里选择你刚建立的硬盘镜像文件，最后按一下主界面的[开始]按钮，这时PC98 模拟器会引导操作系统（Dos6.2 日文版），见图：



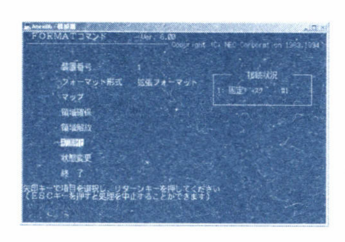


一开始系统会直接引导到一个类似PCTools 的界面（从DOS 年代过来的人应该知道），按一下[Q]键，就可以退到经典



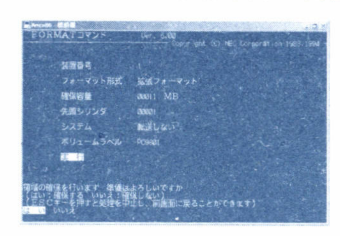
的DOS 界面下了，见上图！

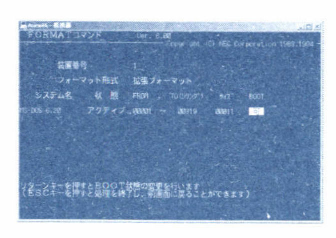
PC98 的格式化命令是format /h，在DOS 提示符下打这个，会出现Format 这软件的界面，如下图：





由于这块硬盘镜像是新建的，所以在这个界面下的主菜单时选择[初期化]，会出现上图第2 张情况，这就代表格式化完成。完成后，按[ESC]回到主界面，选择[领域确保]，主要是设置一些参数，见下图设置即可：（注意，图中第5 项，一定要选择[传送しない]，即不传送系统文件，否则在按[实行]的时候，会死机）

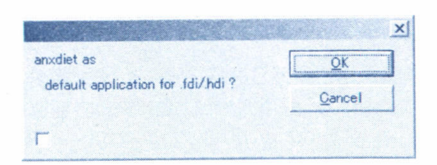




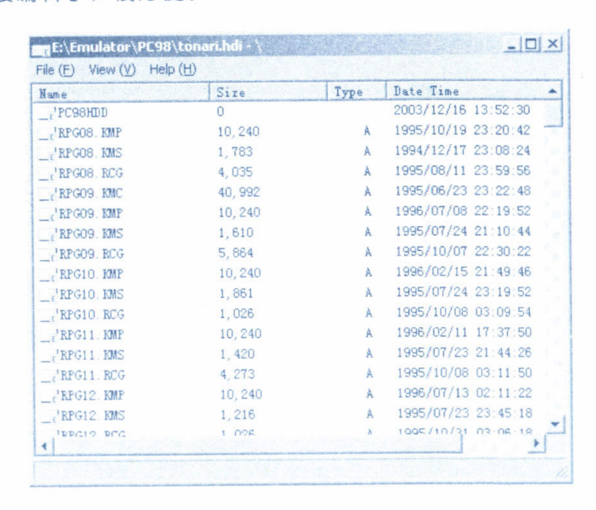
设置完后按[ESC]回到主菜单后，选择[状态变更]，按上图设置即可，就是在BOOT 后，按一下回车，使它变为[可]就行了。

最后回到主菜单按一下[终了]，就完成了对硬盘的初使化，直接关掉窗口吧！接下来要做的是把文件COPY 到这只硬盘镜像里！

当然得用到一个软件，这个软件是Anex86 模拟器压缩包里自带的ANXDIET.ZIP，解压后运行，软件界面见下图：



第一次启动这工具的时候，会出现上面这个对话框，按OK就行了，关联*.fdi/*.hdi文件，以后直接双击fdi/hdi文件就可直接编辑了，很方便。



Name	Size	Type	Date Time
PC98HDD	0		2003/12/16 13:52:30
RPG08.KMP	10,240	A	1995/10/19 23:20:42
RPG08.KMS	1,783	A	1994/12/17 23:08:24
RPG08.RCG	4,035	A	1995/08/11 23:59:56
RPG09.KMC	40,992	A	1995/06/23 23:22:48
RPG09.KMP	10,240	A	1996/07/08 22:19:52
RPG09.KMS	1,610	A	1995/07/24 21:10:44
RPG09.RCG	5,864	A	1995/10/07 22:30:22
RPG10.KMP	10,240	A	1996/02/15 21:49:46
RPG10.KMS	1,861	A	1995/07/24 23:19:52
RPG10.RCG	1,026	A	1995/10/08 03:09:54
RPG11.KMP	10,240	A	1996/02/11 17:37:50
RPG11.KMS	1,420	A	1995/07/23 21:44:26
RPG11.RCG	4,273	A	1995/10/08 03:11:50
RPG12.KMP	10,240	A	1996/07/13 02:11:22
RPG12.KMS	1,216	A	1995/07/23 23:45:18

如果是关联过了，那直接双击刚刚建立的那个hdi文件就可打开，或者在软件的菜单File->Open这里，来打开你刚刚建立的硬盘镜像文件！

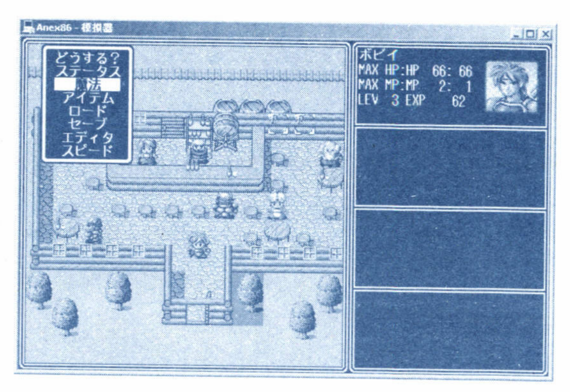
接下来，你只需把文件拖到这个窗口中即可，就像在windows中的“拖放”，相当方便吧？像就当这个窗口为一个文件夹即可。拉进去后，可以直接看到文件。就这样，一个hdi文件就这样建立完成了。同样的，除了游戏，你还可以把一些软





件拿到PC98模拟器中运行，当然得兼容PC98的格式才行。

最后一步就是运行游戏了！在PC98模拟器中，在FDD里插入系统盘，在HDD里插入你刚刚制作好的硬盘镜像，按[开始]吧！



进入的界面可能还是刚刚那个类似PcTools的界面，按一下Q键退到DOS提示符下，切换到C盘（操作方法是在提示符下按C： 然后回车即可），找到游戏的运行文件，并执行，比如EXE，BAT，.COM之类的可执行文件即可（就像在用DOS游戏一下，相当方便）。

基本上PC98的这几种类型的游戏运行方法都介绍到了，这三只PC98模拟器运行游戏的方法是一样的，并且同时支持fdi/hdi格式的镜像文件，所以大家可以都去试试。关于其它方面的设置，一般也不需要做改动，毕竟玩PC98上的游戏只是怀旧，体验一些经典游戏。还有一点要注意的，自己制作出来的硬盘镜像文件，由于操作系统的关系，一般都无法自动引导（不像网上下载的那些hdi文件，可直接进入游戏的），需要系统盘来引导。有兴趣的可以去研究一下，如何使硬盘自动引导起来，或者把hdi文件里的操作系统引出来看看。



前言：

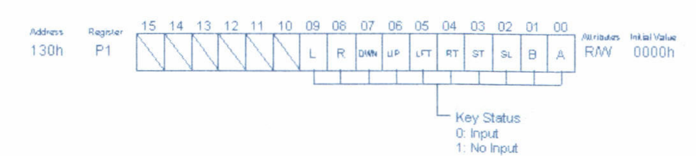
教程不知不觉到了第5期，之前的4期里我们分别介绍过开发环境的构建、MODE3、MODE4和MODE5的实现，在这一期我决定综合以前所教的东西做一下简单的软件——电子相册。哈哈，第一期教程里我说过会教大家做电子相册，总算是实现了。当然这个电子相册的功能一定没有现时的GBA看图软件的效果好，但它至少也可以把我们的相片一张一张的从GBA上显示出来。另一个重点是按键的检测，因为学会这个，其它的就是小菜一碟了。这期除了按键检测外其它的都是旧的知识，若果忘了就要复习一下哟。

按键检测：

除了屏幕，按键也是GBA与玩家实行信息交互的途径之一，也是今期电子相册与我的例子必备的要素。在游戏中与玩家之间的交互我们称为UI，也就是游戏界面。这个界面不只是指游戏的画面还有声音与操控器。一个成功的游戏好多时候就与UI有直接的关系，如PC的游戏多是用鼠标作为操控器，如果把这些游戏移植到游戏机上，由操控器改为手柄也就是UI改变了，这时这个游戏的效果可能会比PC的差。GBA的操控器可以说为极其简陋，因为就只有这么几个按钮。GBA上共有上、下、左、右共4个方向键，还有A、B、SELECT、START、L和R共6个按钮。按键与其它的硬件设备一样是由系统寄存器来设置的。寄存器名为KEYINPUT，地址是0x04000000+0x103，属性是可读可写，初始值为0000H。如图所示，寄存器的每一个







二进制位为一个按键的状态，当这个值为0 时为按下，反之就是按键没有按下。一切的人机互动就体现在这个寄存器，这可是相当重要的一个寄存器哦！

非常幸运我在AGBLIB 这个库中找到了两个非常有用的按键检测函数：

```
//-------------- Global variables ------------------
vu16 Cont;
vu16 Trg;
//--------------------------------------------------
//                  初始化
//--------------------------------------------------
void KeyInit( void )
{
    Cont=0;
    Trg=0;
}
//--------------------------------------------------
//                 读取按键信息
//--------------------------------------------------
void KeyRead( void )
{
    u16 ReadData = (*(vu16 *)REG_KEYINPUT ^ 0x03ff);
    Trg  = ReadData & (ReadData ^ Cont);  // Key pressed
    Cont = ReadData;                       // Key held
down
}
```

```
//-----------------------------------------------------
```

KeyInit 是初始化按键变量，一般情况下会放到程序开头处。KeyRead 函数就是读取按键信息，一般会放到循环的开头处。

Cont 跟 Trg 是两个与按键有关的变量，当我们要处理按键的信息时，通常要与他进行逻辑和动算。如：if (Trg & R_BUTTON)或if (Cont & R_BUTTON)。Trg & R_BUTTON 是指R 按键按下的一瞬间为真，过了这瞬间就为假。Cont & R_BUTTON 是指只要R 按键按下这个值就会为真。看完下面你就会明白个中的原理。R_BUTTON 是一个宏，他们在AGBDEFINE.H 中的原形为：

```
/*------------------------------------------------------*/
/*                    Key                               */
/*------------------------------------------------------*/
#define BUTTON_MASK         0x030f    // Button
#define PLUS_KEY_MASK       0x00f0    // +Control Pad
#define ALL_KEY_MASK        0x03ff    // All Key
#define A_BUTTON            0x0001    // A Button
#define B_BUTTON            0x0002    // B Button
#define SELECT_BUTTON       0x0004    // SELECT
#define START_BUTTON        0x0008    // START
#define R_KEY               0x0010    // Right Button
#define L_KEY               0x0020    // Left Button
#define U_KEY               0x0040    // Up Button
#define D_KEY               0x0080    // Down Button
#define R_BUTTON            0x0100    // R Button
#define L_BUTTON            0x0200    // L Button
#define KEY_IF_ENABLE       0x4000    // Interrupt Request
Enable
```





```
#define KEY_OR_INTR        0x0000     // Normal Key Interrupt
#define KEY_AND_INTR       0x8000     // AND Key Interrupt
```

R_KEY、L_KEY、U_KEY和D_KEY分别指右、左、上、下四个方向键，以BUTTON结尾的几个分别就是A、B、L、R、SELECT和START，BUTTON_MASK为任意按钮，PLUS_KEY_MASK为任意方向键，ALL_KEY_MASK任意按键。

当我进行KeyRead时，函数就会把KEYINPUT寄存器的数据赋给变量ReadData，REG_KEYINPUT ^ 0x03ff的目的是为了消去高位多余的数据，也就是只保留有用的数据。Trg = ReadData & (ReadData ^ Cont);这个比较复杂，就是把ReadData跟Cont先进行异或，再与ReadData进行逻辑和运算，目的是把上次KeyRead时已经按下的键屏蔽。Cont = ReadData;这句就不用说了。举例说：

```
KeyInit();
while(1)
{
   KeyRead();
   if (Trg & A_BUTTON)
   {              ......
   }
}
```

这时A键按下，ReadData的值为0xfffe^0x03ff=0xfc01，Trg的值为0xfc01&(0xfc01^0x0000) =0xfc01,Contr的值为0xfc01。所以Trg & R_BUTTON时为0xfc01&0x0001 = 1,所以这时为真，程序按A 键的输入作出反应。如果他一直按下直到第二次循环时，ReadData的值为0xfffe^0x03ff=0xfc01，Trg的值为0xfc01&(0xfc01^0xfc01) =0x0000,Contr的值为0xfc01。这时Trg & R_BUTTON时为0x0000&0x0001 = 0,所

以这时为假，程序不会对A 键的输入作出反应。要使A 键按下时的值为真就必须放开A 键然后再按上。

```
KeyInit();
while(1)
{
   KeyRead();
if (Cont & A_BUTTON)
   {                    ......
   }
}
```

这时A 键按下，ReadData 的值为0xfffe^0x03ff=0xfc01，Trg 的值为0xfc01&(0xfc01^0x0000) =0xfc01,Contr 的值为0xfc01。所以Cont & R_BUTTON 时为0xfc01&0x0001 = 1，所以这时为真，程序按A 键的输入作出反应。如果他一直按下直到第二次循环时，ReadData 的值为0xfffe^0x03ff=0xfc01，Trg 的值为0xfc01&(0xfc01^0xfc01) =0x0000,Contr 的值为0xfc01。这时Cont & R_BUTTON 时为0xfc01&0x0001 = 1，所以这时也为真，程序又会对A 键的输入作出反应。大家还记不记得F C 上的连续键，这个功能就可以实现连续键这个功能。

当然你还可以添加多一些条件来实现更复杂的东西，如A B 键同时按下可以这样写if (Cont & A_BUTTON & B_BUTTON)，如果大家有更好的算法一定要告知我。

要注意的是KeyRead 的用法，因为每次调用这个函数时都会重设Trg 和Cont 。如果一个按键判断周期内出现两次的KeyRead 的话，就好像这样：

```
KeyInit();
while(1)
{
```





```
KeyRead();
  if (Trg & A_BUTTON)
  {               ......
  }
KeyRead();
  if (Trg & B_BUTTON)
  {               ......
  }
}
```

这时AB键同时按下，ReadData的值为0xfffc^0x03ff=0xfc03,Trg的值为0xfc03&(0xfc03^0x0000)=0xfc03,Contr的值为0xfc03。所以Trg & R_BUTTON时为0xfc03&0x0001 = 1,所以这时为真，程序按A键的输入作出反应。然后又调用KeyRead函数，这时ReadData的值为0xfffc^0x03ff=0xfc03，Trg的值为0xfc03&(0xfc03^0xfc03)=0x0000,Contr的值为0xfc03。这时Trg & B_BUTTON的值是0x0000&0x0002=0,为假。但事实上B键是已经按下了。如果他进入到第二次循环前松开AB两个按键，ReadData的值为0xffff^0x03ff=0xfc00，Trg的值为0xfc00&(0xfc00^0xfc03)=0x0000,Contr的值为0xfc00。这时Trg & R_BUTTON时为0x0000&0x0001 = 0,所以这时为假，程序就会当A键没有按下而不作出反应。然后又调用KeyRead函数，这时ReadData的值为0xffff^0x03ff=0xfc00，Trg的值为0xfc00&(0xfc00^0xfc00) =0x0000,Contr的值为0xfc00。这时Trg & B_BUTTON的值是0x0000&0x0002=0,为假。这时程序也不作出反应。事实上B键是曾经被下，但是都不进行处理，我想大家都不想这样的结果吧。

电子相册：

今次打算用MODE4 来完成我们这次的相册，用MODE4的主要原因是我在图片转换时参数选错了，本来是想用MODE3 的，因为有发色数最高的是MODE3，但已经转换了出来就别浪费他了，返正算法原理是一样的，只是图形数据的载入函数的名字不同罢了。因为简单甚至可以说是简陋，功能就只是翻页，L 键向上翻，R 键向下翻。本来是想用AB 键来翻的，可惜我没有GBA，所以到现在还搞不懂到底是A 键在左边还是右边，于是直接用LR 键算了。除了翻页功能外，就没有其它的了(－_－！)。什么移动啊，放大缩小啊，什么目录功能的支持啊，就要靠大家自己研究了，想知这些功能是怎样实现的，可以找我们《混沌星辰》小组的SHIK，因为他做过一个名为《图书仔》的GBA 读书看图软件哦，有兴趣的朋友请你们有事没事都帮我骚扰一下他哦（PS：嘿嘿，这回S 兄死定了！）。

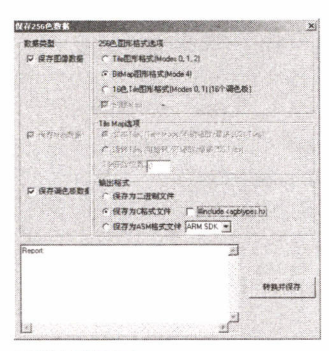
了解了这次所需的功能后，就可以开始设计我们的程序了。电子相册里可以储存多张图片，但显示的只能是一张。我们先将数据放到卡带ROM 里，由于每段数据都有一个首地址，只要知道这些数据的首地址就可以作数据载入函数的参数，来实现图形的显示。要把数据放到ROM 里，只要在数组或变量声明时声明为CONST 类型就可以了，这样编译器就会自动把这些数据放到卡带ROM 里。要动态显示我们的图片，所以载入函数的参数的值要动态的。所以我就建一个指向一维数组的指针的数组，这个数组内每一个元素是一个指针，而这个指针分别指向每一张图的数据的开始地址。用这个数组的元素来作载入函数的参数就可以实现图形数据的动态输入了。同理调色板数据又用一个类型的数组来指向。有了这个思想，就可以开始写代码了。

1. 首先当然是新建一个工程，名为PIC（PS：我不知道电子相册英文怎样写，只好用PIC 了）。

2. 准备相当数量的图片，大小为240X160 的，一定要是256



色的BMP格式，不是的可以用作图软件转换。我准备的图是8张机战真实系最强主角机晓击霸MK－III的模型写真。

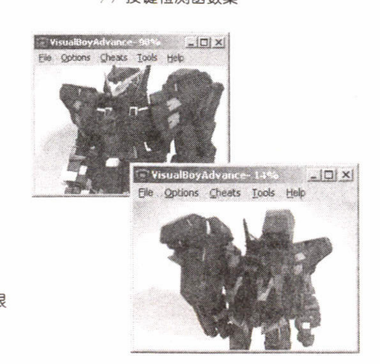


3．又要用到我汉化的图片转换软件－－KALEID。以前有看过我们教程的朋友对这个软件最熟悉不过了。打开我们的图片后选择转换并保存，之后就会弹出一个设置对话框，具体设置如图2一样，切记一定要一样，不然后果可能好严重。

4．把一张张已经转换后的数据文件COPY到工程目录下的GFX目录下。

5．打开PIC．C并把代码修改为如下：

```
#include "include\agb.h"      //AGBLIB头文件
#include "mode3.code.c"              //MODE3函数集
#include "mode4.code.c"              //MODE4函数集
#include "mode5.code.c"              //MODE5函数集
#include "key.code.c"                // 按键检测函数集
#include "gfx/gfx_1.h"
#include "gfx/gfx_2.h"
#include "gfx/gfx_3.h"
#include "gfx/gfx_4.h"
#include "gfx/gfx_5.h"
#include "gfx/gfx_6.h"
#include "gfx/gfx_7.h"
#include "gfx/gfx_8.h"
#define PIC_MAX 7 //上限
u16 *Gfx_p[]=
```



```
{
  gfx_1_gfx, gfx_2_gfx,gfx_3_gfx, gfx_4_gfx,
  gfx_5_gfx, gfx_6_gfx,     gfx_7_gfx, gfx_8_gfx
};

u16 *Pal_p[] =
{
  gfx_1_pal, gfx_2_pal,     gfx_3_pal, gfx_4_pal,
  gfx_5_pal, gfx_6_pal,     gfx_7_pal, gfx_8_pal,
};

void AgbMain(void)
{
  u32 frame = 0;
  //设置显示MODE为MODE4并打开BG2
  *(u16*)REG_DISPCNT = DISP_MODE_4 | DISP_BG2_ON;
  //按键检测初始化函数，一般用于程序开头
  KeyInit();
  while(1)
  {
        //读取按键参数函数，一般用在主循环的开头
        KeyRead();
        //判断R按键是否按下
        if (Trg & R_BUTTON)
        {
              if (frame != PIC_MAX)
              frame++;
        }
        //判断L按键是否按下
        else if (Trg & L_BUTTON)
```





```
            {
                if (frame != 0)
                frame--;
            }
            load_pic_m4(Gfx_p[frame]);
            load_bgpal_256(Pal_p[frame]);
        }
    }

//end of entry point
```

代码解释：

这次源代码也同样简单，我只抽一些要注意的地方来说说。

"u32 frame = 0;"这个变量用来表示当前正在显示的是第几张图。

"u16 *Gfx_p[]= {……}"就是我所说的指针数组。我不太清楚这样的声明方式是否正确，我试过很多种方式来声明和赋值，但编译器老是出警告。我也没办法了只好不理这些声明了。

"if (Trg & R_BUTTON) {……}else if (Trg & L_BUTTON){……}"当R键按下时向下翻，否则当L键按下是向上翻。

"if (frame != PIC_MAX)frame++;"这句是用来检测当前的图是不是最后一张，是就不翻了，否则frame++也就是向下翻。"PIC_MAX"是一个宏，我的例子是有8张，值域是0-7，所以最大值是7。

"load_pic_m4(Gfx_p[frame]);"数据的载入，frame指出了当前是第几张图，所以"Gfx_p[frame]"就是当前要显示的图片的首地址。

好了，其它的应该是没有什么问题的了。

自己动手做：

网友薛绍提议我在每次的教程之后布置一些练习让大家可以练练手。我觉得这个主意不错，所以在今期加上这一段了。今期的练习就是用MODE3与MODE5来实现电子相册，还有一道提高题，就是用MODE4、MODE5与MODE3三个模式混合下的电子相册。这些题目的参考源代码我下期会放上。如果大家做到了可以发到我邮箱上让我看看，说不定下期ET的光盘会有大家的杰作哦。

今期小结：

今期的教程又到尾声了，DEMO的源代码和以前的例子一样简单，就是在图片向上或向下翻时会有一些东西出现（PS：我也不知道怎样形容）。原因是载入的速度太慢和与刷新率的不同步所置。不过这还是小问题，因为学到后期就会教大家这些高级的应用了。在这里我想感谢经常提意见给我的网友薛绍，刚刚给过意见的unoc，还有我的朋友BT'X、LSW和Sunday，还有很多很多支持我的ETer，祝你们全部都圣诞节快乐！

笔者的话：

到了学期尾，也就是要教试的时候，同样是可以回乡的时候，这时真是有些悲喜交集的时候。就是在这个时候迎来了圣诞节，虽然这里是没可能有白色的圣诞，但我还是要许一个愿，就当是为家人，为了自己，为了朋友，为了什么也好，总之今年的圣诞愿望就是——世界和平。





前言：

文：121% 的户愚吕（弟）

九十年代初期，日本的漫画业蓬勃发展，在这个人才辈出的黄金时期，涌现出了许多脍炙人口的经典漫画作品，

当时我还是一名学生，漫画和游戏是我生命中重要的组成部分。那个时候，琳琅满目的漫画丰富了我的生活，为我带来了美好的憧憬。其中，格斗类漫画更是我等热血男儿的最爱，好像龙珠、乱马、乔乔等著名作品就是在这个时候诞生的……好像还漏了一个？它就是篇幅比较短的经典作品——幽游白书。我在这里不是要细说幽游白书的故事剧情，相信这故事大家早就看得烂熟。不过事隔多年，大家也许会淡忘了一些，因此我仅希望能通过这些幽游白书（以下简称“幽游”）的游戏，能勾起大家的回忆。



PS：附上一幅作者“富坚义博”的照片，想不到作者这么年轻 —_—！

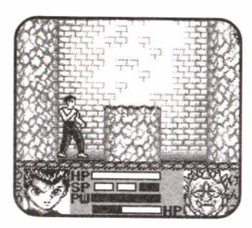


GB 上的经典四部曲：

幽游漫画的连载时间是90 年至94 年，但来到了93 年，当幽游有了很高的知名度之后才出现了第一款的幽游游戏，而首次登场的是由著名日本玩具商 Tomy 公司为GB 制作的同名改编游戏“幽游白书”。游戏的类型是格斗，在游戏的故事模式中包



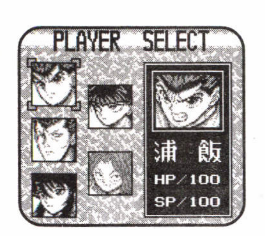
含两个段原著剧情，第一个是改编自《幻海的选秀大会》，玩家要经历幻海设下的重重考验，并最终成为灵波动的继承人。第二个是改编自《迷宫城》，在游戏一开始玩家可以选用的只有幽助和桑原，当剧情发展到后来，藏马和飞影也会出现，玩家可以自由选用喜爱的角色出战。游戏的系统分为基本的拳脚攻击和灵力攻击，在对战过程中还会出现一些小道具，在适当时候使用这些小道具将会大大增加胜算。另外，在游戏中穿插的迷你游戏也是增加小道具存量的绝佳途径。游戏推出之后，成为了幽游Fans们的恩物，有“砖头”GB的朋友多少都应该玩过此作。而美中不足的是作为一款格斗游戏，此作做得并不怎么样，因为格斗游戏最重要的是手感和平衡度。而在此作中，只要不断的下扫腿就能轻松胜出，灵力攻击也有所不及。





GB上的第一作发售后，由于游戏大卖以及漫画剧情的白热化，Tomy趁热打铁的推出了第二作“幽游白书　暗黑武术会”。顾名思义，游戏剧情设定在暗黑武术会上，原著中经典的团队战场面再次出现。此作中登场的角色增加了幻海，在游戏过程中玩家可以把有限的体力和道具分配给不同角色，把宝都压在自己擅长的角色上。就笔者而言，使用藏马的胜率挺高的，因为对手在空中是无法防御的，再配合上电脑AI低的问题，巧妙的让对手跳起，然后使出长距离的藤条攻击就能轻松取胜了。另外，在把

对手打出场外之后，看准时间来暗算打算跳回场内的对手也能讨到不少的便宜，虽然手段卑鄙了一点：P



号称最强的户愚吕弟被打败之后，更高级的仙水出场了，原来按照灵界的妖怪战斗力编排，强得无耻的户愚吕弟才算是B ＋级的，但属于人类的仙水却拥有等同于S 级妖怪的战斗力。记得当年同学们为了这战斗力的问题，经常争执得面红耳赤……扯远了，打住。



接下来推出的GB 第三作“幽游白书　魔界之扉”可以说是一个创新，游戏的类型被改为ARPG，在游戏途中穿插着大量的人物对话和地图，玩家扮演的幽助要从关键人物那得到剧情发展的重要线索。游戏进行中会切换成过关式，幽助可以自由移动，使出连续攻击和灵丸来击倒对手，每当战胜boss 后还能得到升级所需的经验值，不断提升力量来迎接最终boss 的挑战。



最后，GB 上的幽游四连作以格斗类的“幽游白书　魔界统一”为终结。游戏的剧情是交待了原著漫画中的最终大战——魔界最强之战，游戏中超S 级的最强妖怪黄泉、躯、雷禅这魔界三巨头也粉墨登场，和众多为争夺魔界统治权的选手进行较量。因



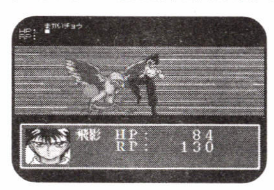
为是终结作的缘故，Tomy 好像挺用心来制作，并把前面的作品中存在的问题都仔细进行了修正，还为众角色追加了逆转乾坤的超必杀技，让此作无论是在画面上还是手感上都有了不少的提高。同样的，此作也成为GB 上最热销的卡带之一。



MD 上的系列最强作：



94 年，MD 的玩家同迎来了期盼以久的幽游游戏，首先出现的是名为“幽游白书　外传”的作品，制作公司换成了SEGA。既然名为外传，那剧情就是原创的，故事讲述了幽助等人在接收到暗黑武术会的邀请后，身边的城市里发生的怪异的事情，为了查明真相，幽助等人出发寻找邪恶的根源。游戏的类型是AVG+RPG，在游戏中需要玩家扮演的角色自己去发展剧情，不断来回于各个场景中，发现蛛丝马迹并打倒敌人。在和敌人战斗的时候，游戏变成了尾随视角的动作游戏，初次玩起来的感觉怪怪的，在熟悉的RPG 战斗画面中，自身的角色却可以随便移动以及发动不同攻击，敌人会在画面中快速左右移动，要看清楚敌人的位置，躲避敌人和给予痛击。由于此作的特殊玩法以及不怎么样的原创剧情，当初笔者试玩的时候几分钟不到就丢到了一边，因此可以断言销量也不会很好。



在经历了前作的失败后，“痛改前非”的SEGA 似乎明白了自己并不适合制作幽游的游戏，于是，SEGA 把MD 上第二作的制作权交给了Treasure 公司。而Treasure 公司凭借自身独特



的游戏风格，为旧有的幽游游戏系统注入新的特色，并最终制作出幽游游戏的系列最强作——“幽游白书　魔强统一战”。至于此作如何受欢迎就不用笔者在此多说了，光看看在将近十年后的今天，遍布各种2D、3D格斗大作的今天，依然有玩家在联网对战，制作连续技MV，就不难看出此作在幽游Fans心目中的地位。游戏系统引入了上下线的场景设定，并巧妙的利用了MD的6个按键，分别安排了前进、后退、移线、防御、轻拳、重拳这6个按键，全面完善了游戏的系统。至于游戏的攻击判定、Hit数显示、华丽的必杀技和超必杀技、两段跳跃等等都使游戏锦上添花。笔者当时买MD的冲动就是为了在家里练连续技，好到外面战胜对手。至今说起此作还有很深刻的影响，每次都能如数家珍似的数出来：幽助的灵丸可以放到很大，然后按后可以把灵丸先收起来，留着过一会再放出，这招数在四人大乱斗模式时很管用；飞影的黑龙波在放出后可以控制盘旋着屏幕中，除了攻击敌人外还可以击中自身来提高攻击力（终于原著的设定）；还有阵可以利用二段跳躲在空中很长一段时间不下来，直到灵力枯竭为至……太多太多的美好回忆都停留在此作中，于是笔者经常会拿出来重温一下，笔者的学生时代啊！就是那片浮云……



SFC上的超普及作品：

在同样是16位机的SFC上，幽游似乎更普及一点，原因不外乎主机的销量吧。SFC上的第一款幽游是由Namco公司制作的同名作品“幽游白书”（好像每个游戏平台上的幽游游戏都由





不同的公司来制作，难道这仅仅是巧合？）。随着游戏制作公司转变，游戏的玩法也不同。此作使用的是分屏对战，却又不是很传统的对战类型，在笔者翻查了一些资料后，只能把此作定义为ＡＳＬＧ（战略格斗？）。由于玩法上的改变，在当时笔者并不是很适应，好像从来没有战胜第一个对手……汗，到是看着别人玩得挺轻松。不过话说回来，这样的战斗系统真能比较真实的表现出原著中动感十足的对战场面，至少看着画面就很有临场感。

比起前作的创新系统，在接下来发售的“幽游白书　特别篇”中回归到最基本的格斗系统上来，难道是前作的销量不好吗？估计不会，反正，这些大公司的开发思路的确很难猜测。这样的改变有好有坏，好的是动作狂们又有了发泄的机会，坏的是此作的格斗感强差人意。在游戏中靠着连续的近距离轻脚攻击就人取胜，不管对手是桑原还是户愚吕弟，连续轻脚＋投技就无敌了。总的来说此作除了没什么格斗感之外，画面还是不错的，毕竟ＳＦＣ是16位机：）

俗话说得好：“知错能改，善莫大焉”，Ｎａｍｃｏ同样是聪明





人。SFC 上的幽游第三作又回归了那个ASLG 的系统，不仅如此，游戏中可选的角色达到17 人，死死若丸、鸦、冰矢、武藏等原著中著名角色都有登场。此作基本上和第一作类似，只是人数多了一点，画面好看了一点而已。此作在当时非常普及，几乎在每个出租SFC 主机的铺子里，玩有人在玩，可见其普及度。就像是在现在出租PS2 的铺子里，玩的几乎都是WE 一样，Oh! My GOD!





最后，SFC 上的第四作“幽游白书 魔界最强列传Final”是笔者个人认为最好的（也许仅仅是个人观点），因为它又变回纯粹的格斗类游戏。在游戏中玩家可以选择魔人幽助、妖狐藏马、雷禅、身着圣气衣的仙水等等角色，在选择角色后还可以查看出招指令表，相当体贴的设计。制作者大幅度改进了第二作中的格斗系统设定，使平衡度和手感都非常的好，华丽的背景画面衬托出原著中神秘诡异的世界观。





被遗忘的作品：

除了上面提到的那些幽游作品外，在一些被遗忘的游戏平





台上，还有一些被遗忘的幽游作品。现在托模拟器的福，让它们有机会重见天日。首先说的是GG上的幽游作品，第一款是同名作品“幽游白书”。此作是动作过关游戏，四个主角都有属于自己的章节，在boss 战中，游戏会变成了回合式攻击，虽然过于简单，但也挺有新意。GG 上的第二款幽游是“幽游白书　激斗！七强之战”，登场的角色包括四主角、户愚吕弟，树和仙水。游戏的系统类似于前作的boss 战改良版，在最短时间内锁定气槽的攻击力量和准星，感觉好像在玩“花式撞球”。

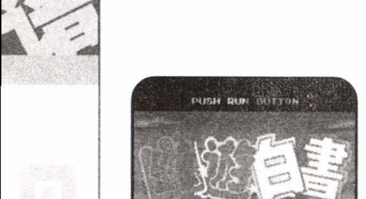




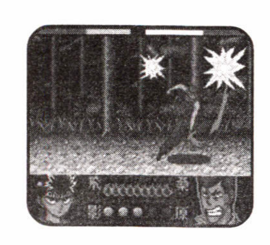
也许很多人都不知道，FC 上同样有幽游游戏，而且要配合条码刷卡机（Bandai 出品，捆绑龙珠Z 卡带）使用，因此应该是没有D 版卡带的。现在在模拟器上玩就要用到支持条码输入的smynes，输入数字就能使用角色，笔者测试时发现全“1”、全“4”和全“8”都有角色，至于其他角色是什么数字就要大家自己发掘了。







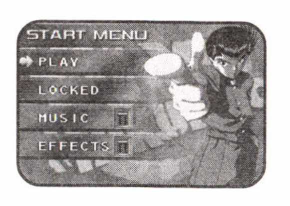
最后要说说两款光盘版的幽游，一款是PCECD上由Banpresto公司制作的“幽游白书　决胜负！暗黑武术会”，游戏类型是射击型，在对手站立地面时，玩家控制的角色需要击中头部才能伤害对手，而对手放出的攻击可以用抵消，3 发超级攻击和蓄力攻击都是战胜对手的关键，要好好把握。另一款是3DO 上再次由Tomy 公司制作的“幽游白书”，借助大容量的光盘介质，游戏中存放了大量的原著动画，可惜的是现在的模拟器Freedo1.4 版在一进入游戏后就会死机，笔者只能拿来看看游戏的开头动画。游戏的类型是格斗，只好等以后的3DO 模拟器能模拟此作再来写心得。

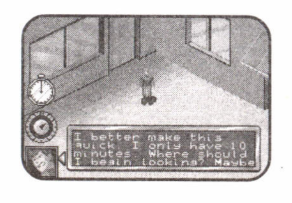




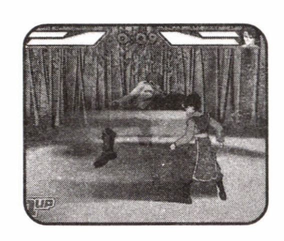
新的幽游白书：

间隔上次幽游游戏发售已经有7年之久了，和龙珠漫画一样，幽游的漫画也许最近才在欧美地区发行，相信现在正是热潮之时。因此Atari公司买下了幽游的游戏发行权，制作出了幽游游戏的最新作“幽游白书　灵界侦探”。本来幽游Fans 期盼多年终于又有新作发售应该是件高兴的事情，可惜在此作公布了游戏画面后，大家都被那“丑陋的人设”以及“从图片看来就不会好玩”的感觉占据了。直到游戏真正发售后，情





况还是没有好转，有的人说，老美这趟又糟蹋了一个经典：P



就在笔者收集幽游相关资料的时候，在某国外站发现了几张游戏图片，图片中出现了幽助、桑原、、藏马、飞影和幻海等经典角色和他们的成名绝技。据查证，此作是由名为Digital Fiction的公司制作，为PS2和NGC平台开发的幽游最新作“幽游白书　暗黑武术会”。从现有的资料看来游戏类型是3D格斗，并采用了PS2版龙珠格斗游戏的3D引擎，使用卡通渲染效果，人设、招式和场景据说都会忠于原著。在接受了GBA上“幽游白书　灵界侦探”的“洗礼”后，笔者只能祈祷此作能不过不失，别再糟蹋了我们的经典了。

游戏名称	制作厂商	游戏平台	游戏类型	发售日期
幽游白书	Tomy	GB	FIG	93/7/23
幽游白书 暗黑武术会	Tomy	GB	FIG	93/12/10
幽游白书 魔界之扉	Tomy	GB	FIG	94/6/3
幽游白书 魔界统一	Tomy	GB	FIG	94/12/9
幽游白书	Sega	GG	ACT	94/3/18
幽游白书 激斗！七强之战	Sega	GG	FIG	94/9/30
幽游白书 外传	Sega	MD	ACT	94/1/28
幽游白书 魔强统一战	Sega	MD	FIG	94/9/30
幽游白书 爆斗暗黑武术会	Bandai	FC	FIG	93/10/22
幽游白书	Namco	SFC	ASLG	93/12/22
幽游白书 格斗之章	Namco	SFC	FIG	94/6/10
幽游白书 特别篇	Namco	SFC	ASLG	94/12/22
幽游白书 魔界最强列传 Final	Namco	SFC	FIG	95/3/24
幽游白书 决胜负！暗黑武术会	Banpresto	PCECD	SHT	93/9/30
幽游白书	Tomy	3DO	FIG	94/12/23
幽游白书 灵界侦探	Atari	GBA	ACT	03/12/02
幽游白书 暗黑武术会	DigitalFiction	PS2、NGC	3D FIG	?



Linux下的模拟器大赏！

文：fanboy

说到当今操作系统老大当属Windows系列，同时，我想各位模拟器玩家也主要使用windows下的模拟器吧。不过如果说起Linux，我想各位也应该都听说过。

今天就来向大家介绍一下Linux平台下面的模拟器，linux是一个稳定性不错同时核心代码公开的操作系统，由于他的自由性，一直被广大黑客们所喜爱，可以自己改编量身定做一些特有的功能。同样的，各大模拟器作者似乎也赶潮流，在推出windows平台的模拟器同时，同样发布一个linux版本（有一部分模拟器是直接放出源代码的，并提供一个Makefile.unix或者Makefile.linux类似的文件，要用户自己编译。而且大多数模拟器是用C语言写的，比如著名的多机种模拟器MAME，移植多平台不成问题。）

考虑到linux下的模拟器有许多需要自己编译，编译起来有些简单有些难，我们这里介绍的都是模拟器作者已经编译好的二进制可执行文件，以其官方网站都有下载，一般在目前大多数发行版的linux中都可以比较好的运行。本文中我以Redhat linux 9做为介绍平台，redhat也算目前市场上发行版linux使用人数比较多的一类（同样也是大多数模拟器作者使用的一类平台），很多模拟器都可以在这平台下工作，比如iNES和VGBA等。

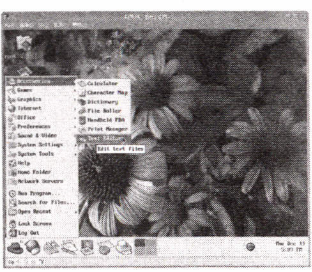
不过，我想目前大多数模拟器游戏玩家都不会为了玩那么几个模拟器而去安装一个Linux吧？而且Linux安装起来也有点复杂，需要设置很多东西，许多观念和Windows下是完全不一样di。因此，文中我们用虚拟机VPC5.1来安装并运行Linux，并在这个虚拟机里的Linux中来向大家介绍。

VPC是一种PC机的模拟器，它模拟出来的电脑和真实的

电脑没什么两样，有关VPC 的操作与使用在以前的杂志里有详细的介绍，这里就不再多讲了。大家可以放心的安装VPC，它不会破坏硬盘上的任何文件，除了VPC 外，还有VMWARE 可选。如果你不会安装Linux 的话可参看相关文档，去google 上随便查“Linux 的安装”之类的关键词就找到很多，并且大多面向初学者的。

装好linux 后，就可以来测试模拟器了。启动VPC 并运行Linux，Linux 启动可不像windows 那么快，一开始有许多配置参数以及系统检测，不过不用看，让它自动跳吧，一会儿就到Login 界面了，总体界面如下图所示，我这里所用的GUI 是Gnome（还有些朋友喜欢用KDE，两者都是linux 下的xwindow 界面，都可以）。还有在Linux 下是区别大小写的。这点要特别注意！





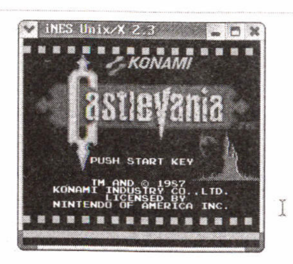
模拟器在Linux 下的运行效果和Windows 上基本相同，只不过许多linux 下的模拟器没有操作界面，运行游戏需要打命令，类似DOS 时代的那种方式（Mame 也是这样的吧，不过我们用的最多的应属mame32）。

在这之前，先初步向大家说说linux 下运行程序的方法，首先要打开终端窗口（一般linux 都有这样的工具，在菜单中看看），然后切换到目录，比如cd /tmp/nes（光盘的话，就是cd /mnt/cdrom），这用法和dos 切换目录的方法一样。然后运行程

序，linux 下的程序可不像 windows 那样的 exe 文件，虽然也是二进制的，但它没有文件扩展名。比如要运行 ines ，就在这当前目录下打 ./ines ，然后按下回车就行了。然后在终端界面上会显示执行程序所出现的过程参数等。 简单吧？

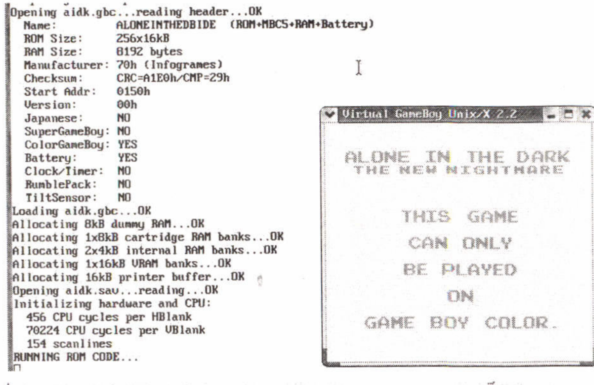
首先介绍的是最为经典的 FC 模拟器，使用模拟器为 iNES，作者是 Marat Fayzullin [FMS]，这个人在模拟界的地位是相当高的，NES 的头文件定义就是他作的（就是那个 Mapper 定义），还有他是第一公开 Z80 CPU 源代码的人，写出来的模拟器也是最先可支持商业游戏的（比如最初的 GBA 模拟器）等等，关于这位大师的详细资料可以看 http://fms.komkon.org 这个网站。接下来看 iNES 的运行图：

```
  8 ROM pages...OK
  Vertical Mirroring
  Memory Mapper #2
Initializing Hardware and CPU:
  114 CPU cycles per HBlank
  29829 CPU cycles per VBlank
  261 scanlines
  NTSC Video
RUNNING ROM CODE...
EXITED at PC = $C03A.
Shutting down...
[root@RedHat9 NES]# ./ines -sync 25 CASTLE1.NES
Initializing Unix/X drivers:
  Opening display...OK
  Initializing LibUnix...OK
  Opening window...16bpp...OK
Starting sound server:
  Opening /dev/dsp...FAILED
Allocating 64kB for CPU address space...OK
Allocating 16kB for Video address space...OK
```



iNES 基本上可以运行大多数游戏了，运行效果还不错。操作需要打命令行（在 iNES 的帮助文档中有详细说明，比如窗口放大 2X 等）。除了 iNES 外，还有其它的比如 FCEU 这只 FC 模拟器也不错，只不过需要自己编译，这里就不作介绍了。iNES 也同样具有 Windows 版本由于兼容性一般，也没多少人用。

接下来介绍的也是 8 位机的，不过是掌机，很多人都有的 GameBoy/Color 吧。所用的模拟器还是 FMS 写的 VGB。看下图：




```
[root@RedHat9 vba]# ./VisualBoyAdvance ../GBC/aidk.gbc
VisualBoyAdvance-SDL version 1.6a
Linux version
Seaching for file VisualBoyAdvance.cfg
Searching curre                        /vba
Reading configu
Color depth: 16
Failed to open                         udio device
Shutting down
[root@RedHat9 v                        ce -1 ../GBC/aidk.gbc
VisualBoyAdvanc
Linux version
Seaching for f                         fg
Searching curre                        /vba
Reading configuration file.
Color depth: 16
Failed to open audio: No available audio device
```

VisualBoyAdv
ALONE IN THE DARK
NEW GAME
LOAD GAME
CREDITS

呵呵，有没发现，VGB 只是单纯的GB 模拟器，并不支持GBC 游戏，所以会出现这种提示。当然运行GB 游戏还是没问题的，完成度比较高。第2 张图，就是用VBA 运行GBC 游戏的，VBA 可是同时支持GB/GBC/GBA 的一只功能强大的模拟器。

既然已经说到掌机来那就来介绍两个GBA 模拟器，第一个还是FMS 大师写的VGBA（在Windows 平台上注册费为35 美



元，以前也有注册版被人放出，是1.1r 版本不知道大家还记得不）

```
  Opening window...16bpp...OK
Starting sound server:
  Opening /dev/dsp...FAILED
Allocating 16kB Dummy RAM...OK
Allocating 1kB buffer for sound channel A...OK
Allocating 1kB buffer for sound channel B...OK
Allocating 16kB BIOS ROM...OK
Allocating 256kB External Working RAM...OK
Allocating 32kB Internal Working RAM...OK
Allocating 16kB I/O...OK
Allocating 16kB Palette R
Allocating 96kB VRAM...OK
Allocating 16kB Sprite RA
Allocating 128kB Cartridg
Allocating 1kB Cartridge
Loading 0170.GBA...8192kB
  Title:     HIKARUNOGO (A
  Maker:     Konami (1) (A
  Japanese:  YES
  American:  NO
  European:  NO
  German:    NO
  Version:   00h
  Unit:      00h
  Device:    00h
  Start:     080000C0h
  CMP:       C7h (computed as C7h)
Loading 0170.sav...FAILED
Initializing hardware and CPU...OK
Starting CPU...
```

```
[root@RedHat9 vba]# ./VisualBoyAdvance -1 /mnt/cdrom/kn.gba
VisualBoyAdvance-SDL version 1.6a
Linux version
Seaching for file VisualBoyAdvance.cfg
Searching current dir: /tmp/emulator/vba
Reading configuration file.
Seaching for file vba-over.ini
Searching current dir:
Seaching home director
Searching executable d
vba-over.ini NOT FOUND
Color depth: 16
Failed to open audio:
Shutting down
[root@RedHat9 vba]# ./                                  mx2.gba
VisualBoyAdvance-SDL v
Linux version
Seaching for file Visu
Searching current dir:
Reading configuration file.
Seaching for file vba-over.ini
Searching current dir: /tmp/emulator/vba
Seaching home directory: /root
Searching executable directory
vba-over.ini NOT FOUND (using emulator settings)
Color depth: 16
Failed to open audio: No available audio device
```

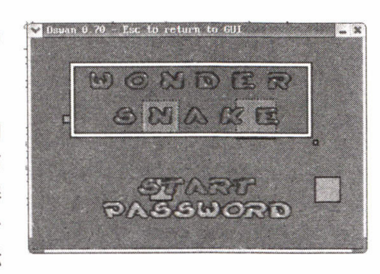
左图就是VGBA，右图是VBA，两者运行GBA 游戏的效果都十分不错，接近完美了吧。和Windows 平台上相比，除了运行游戏时需要打命令外，其它一样，VBA 的配置方法是修改模拟器目录下的那个visualboyadvance.cfg 文件。

想必大家都知道WSC 吧（我就把这上面的FF1，2 全通关了），上面的游戏虽然比较少，但也算是经典，比如机战系列，数码宝贝等。所用的模拟器为Oswan，继续看图：

```
[root@RedHat9 oswan]# ./wonderswan -E 0 dp.ws
Wonderswan emulator v0.70/portable (built at: Nov 21 2002 01:20:49)
developper Id: 0x01
Game Id: 0x2c
read 0x8000 (of 0x0?) bytes of save ram from dp.sav
audio init
audio: using seal audio library
audio: registered sound devices:
audio:     0. Silence
audio:     1. SDL
0 joysticks were found.

The names of the joysticks are:
wrote 0x8000 bytes of save ram to d
wrote 0x8000 bytes of save ram to d
wrote 0x8000 bytes of save ram to d
wrote 0x8000 bytes of save ram to d
wrote 0x8000 bytes of save ram to dp.sav
```





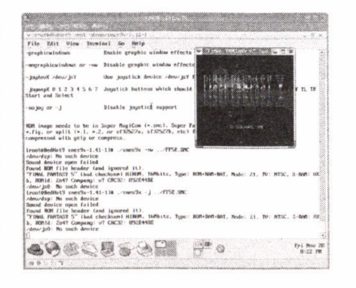
可惜的是，似乎Oswan的Linux移植版只支持黑白WS游戏，不支持WSC游戏，至少我没找到打开color的参数，不知道是为什么。右图是第一个WSC模拟器CYGNE的作者写的一个WSC上的小游戏，却能显示出颜色来。同样的，cygen也有for linux版本，不过我这里没编译成功。



继续继续，再来介绍一只掌机模拟器，那就是SEGA的MasterGear，不知道有多少国内玩家玩到过。看图

能从截图开出什么来吗？对了，这只模拟器还是FMS大师写的东东，完成度一般。SMS上基本上都是SEGA自己做的游戏占多数，不过这只游戏机最后还是……

至此，我找到的可直接运行于Linux下的掌机模拟器也就这些，下面来看一下SFC模拟器在Linux下的运行情况。



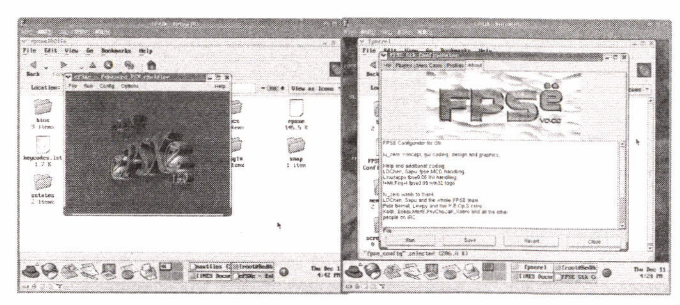
当今世界上的两最最完美的SFC模拟器也就Snes9x和Zsnes，由于都是公开源代码的，所以同样的都具有Linux本（不过Zsnes的linux版本是以源代码放出的，我也没编译成功，缺少些库文件）。看图，是



Snes9x 的 linux 版本。运行 FF5 中……兼容性不用说了，windows 上所能玩的游戏，linux 下同样支持。

上面说讲的都是以命令行操作来运行游戏的，对 DOS 不熟悉的人来说，似乎比较烦，运行一个游戏都需要这样那样。下面将介绍的当然是自带 GUI 的，著名的 PS 模拟器 ePSXe 的 linux 版本（可惜的是没能在 VPC 下运行起游戏来，配置插件没能成功），还好的是，另一只 PS 模拟器 FPSE 却可以，所以，想在 linux 下玩 PS 游戏还是有得玩 di。

看图：似乎和 Windows 版本的 ePSXe 界面一样吧？操作也雷同。



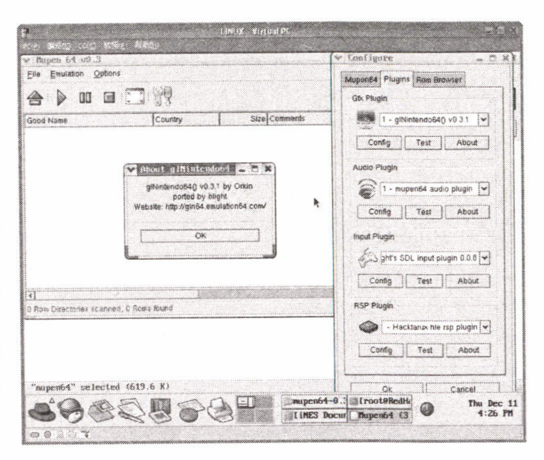
后面张图是 PS 模拟器 FPSE 的配置界面（配置各插件，记忆卡等，配置完后直接按下面的 Run 按钮就可运行游戏了），



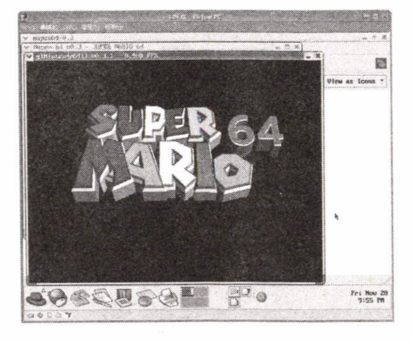
FPSE 这只 PS 模拟器在 windows 平台上可是声称在 486 上就能跑全速的，我想大家一定也有印象吧？发布的那天刚好是 6.1 儿童节……后来就没戏了，windows 上的最终版本也就是 0.09。配置插件的方法和 windows 上也一样，运行效

果一般，看下图：（运行的时候，和真实的PS 感觉很像，先出现PS 的那个方块，然后出现PS 的LOGO，最后进入游戏画面）

以上两只模拟器都是有GUI 界面的，只需在管理器中双击主程序名就行了，当然我还是喜欢用命令行方法。



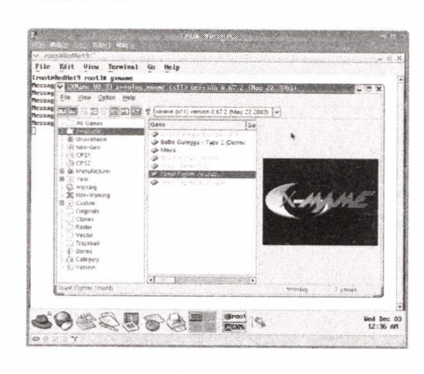
上面所讲的都是常见的家用机种，似乎少了什么？对了，是N64。N64 算是比较早期的3D 的游戏机了，而且目前任天堂在国内也推出了一只新机种，神游机，我想大家也都知道了吧？这只游戏机其实就是N64，机能什么的完全一样，运行的软件全是N64 上的经典大作，并且都被汉化过的，我看过StarFox 的运行视频，全中文配音的，不错！



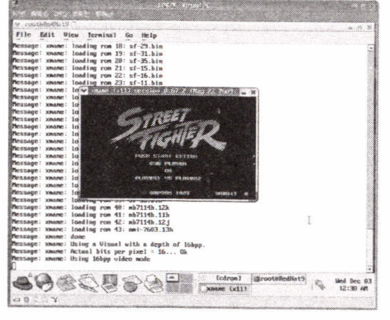
Linux 下的N64 模拟器Mupen64，左图为配置界面，右图是游戏运行图（看看上面的FPS，低的可怜，因为VPC 模拟的显卡不支持3D



功能，哭）



呼，总算差不多都介绍完了Linux上的大多数家用机平台模拟器，在最后，就来介绍一只全能型的模拟器，Xmame看名字就知道是mame的linux版本，这只模拟器在linux平台上也是在源代码方式发布的。我也没去编译，是我的一个朋友编译好发给我的，所以版本号比较低，不过已经支持了大多数游戏，连最新的SVC也支持，是0.67.2。看图吧，分2部分，一个是前端程序，另一个是xmame的主执行文件。放到同一目录下，运行前端就行了。

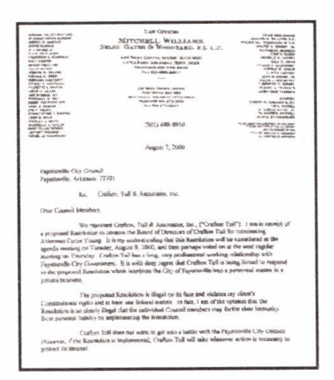


前端程序和mame32的界面超像，运行界面效果和windows下一样，具体配置以及操作也差不多，这里就不多作介绍了，有兴趣的可以发邮件来向我要这个编译好的xmame，或者你也可自己编译一下（最好把redhat9完全安装，至少在开发工具部分完全安装，这样基本上可以保证你编译的时候不出错）

终于把Linux下的大多数模拟器介绍完了，不知道大家看了后，有没有想装一个linux来玩的冲动呢？

模拟器站与厂商的律师信

文：Timon



Law Offices
Mitchell, Williams,
Selig, Gates & Woodyard, P.L.L.C.

(501) 688-8810

August 7, 2000

Fayetteville City Council
Fayetteville, Arkansas 72701

Re: Crafton, Tull & Associates, Inc.

Dear Council Members:

We represent Crafton, Tull & Associates, Inc. ("Crafton Tull"). I am in receipt of a proposed Resolution to censure the Board of Directors of Crafton Tull for terminating Alderman Cyrus Young. It is my understanding that this Resolution will be considered at the agenda meeting on Tuesday, August 8, 2000, and then perhaps voted on at the next regular meeting on Thursday. Crafton Tull has a long, very professional working relationship with Fayetteville City Government. It is with deep regret that Crafton Tull is being forced to respond to the proposed Resolution which interjects the City of Fayetteville into a personnel matter in a private business.

The proposed Resolution is illegal on its face and violates my client's Constitutional rights and at least one federal statute. In fact, I am of the opinion that the Resolution is so clearly illegal that the individual Council members may forfeit their immunity from personal liability for implementing the Resolution.

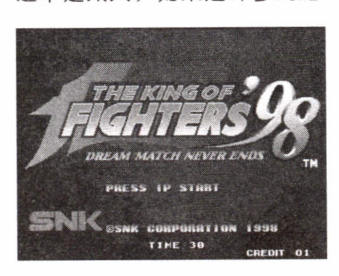
Crafton Tull does not want to get into a battle with the Fayetteville City Council. However, if the Resolution is implemented, Crafton Tull will take whatever action is necessary to protect its interest.

从律师信说开去

游戏厂商向模拟器站点发律师信已经不是什么新鲜的事情了，模拟器站点因此而暂停ROM或者模拟器的下载也是经常发生的。这些现象在咱们国内的站点似乎不怎么严重，在国外却非常的重视，一方面，有影响力的模拟器门户站点都是国外的，另一方面，人老外的法律意识、版权意识比较强，再说那些游戏厂商也都是外国的，所以国外站点频频接到律师信，也不足为奇。\

尽管这些事情跟我们玩家没什么关系，不过毕竟还是影响到圈内的生活，比如站长们都要在主页上写新闻：某某站点停了，因为接到了某个厂商的律师信云云；而那些喜欢去国外网站下ROM的玩家——大多是比较早接触模拟器的人——恐怕受此影响也比较大。其实，停掉一个MAMEFANS的话，问题还不是太大，如果是许多网站一起停掉，那影响就大了。还记得版权组织第一次向模拟器发难的事情么？大概是98－99年的事情了，那时，老美的版权保护组织IDSA迫使许多国外的模拟器门户站点相继关站，比如Dave的站点－Dave's Video Game Classics（DVGC）就曾一度关闭，其他还有许多。可以

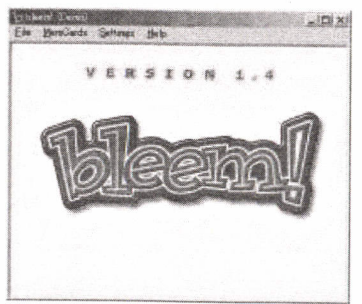






说那次事件是个分水岭，在那以前，模拟器仍然保持有大量非游戏的成分，比如许多ＰＣ系统的模拟器，游戏模拟器并不引人注目，所以版权问题也没人提，但在98年，ＰＣ系统模拟器因为市场的统一（IBM PC、Intel x86、MS Win32）而逐渐消失，但游戏模拟器却渐渐进入了黄金时代，大行其到，于是其版权问题也渐渐为人所关注，所谓"人怕出名猪怕壮"么，什么东西一有名了，其自身的缺点必马上被提出并迅速扩大，所以在那之后，版权问题成为模拟器发展的最大致命伤。至今依然……





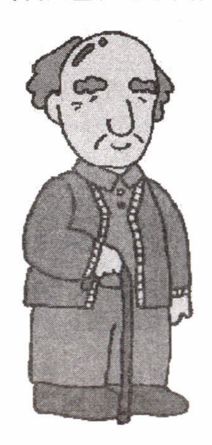
相比起ＳＯＮＹ对bleem!还有VGS这样的商业模拟器作的诉讼，模拟器站点收到区区几封律师信算什么？其实不然，bleem!也好，VGS也罢，它们都是有商业利润的，模拟器站点有什么？大部分模拟器站点，都是全凭几个站长的兴趣建起来的。不要说没有收入，说不定还承受着不小的压力，生活上，家庭上，工作上。你想啊，一个模拟器站点的站长，多半是公司里的网管，上面要下来检查或者老板要看服务器了，你能不停么？更别说收到律师信了，现在商业官司除了那些大公司打得起，个人哪行，总不见得贷款去接这个官司吧。那些大公司也知道这点，所以发两封律师信警告一下，我们的站点就挂了。怎么说呢？我觉得本来就不是一个档次的，根本就没有所谓的对抗，基本上都是游戏厂商不屑一顾，他想你就一个网站能起什么风浪啊？但是他其

实也明白，模拟器站点是灭不光的，最多灭一个站，又出一个站，再说要谈网络版权，也是那些音乐、电影、软件什么的首当其冲，模拟器又模拟不出新的游戏，音乐、电影、软件可不同，新的一出来，网上马上就有0day。

还有，游戏毕竟不是主流文化，你游戏公司拿到那种台面上去说又是不值一提了，人家主流文化的商业产品都被盗版的一塌糊涂管不过来，谁还理你游戏啊。在这种情况下，游戏厂商也很郁闷，他明明有道理的，但一个个网站的官司打过来，他的精力就不够，而且这也不能保证以后没有新的站出来，更何况我们的站长都是很聪明的：P ，比如前一阵，我们大家都知道的，PlayMore 公司给Billyjr 发信了，可是人家马上照做，你又不能告了吧。你一个个网站告，人家要么照做，要么干脆关掉，所谓野火烧不尽，春风吹又生，过了风头又出来了。现在模拟器在不白不黑的情况下，只能过这种灰色的日子。





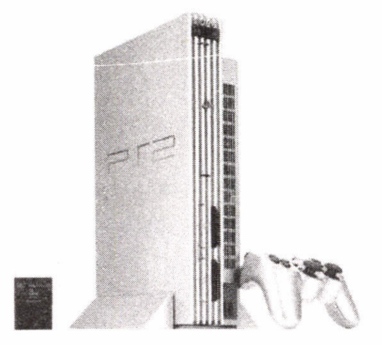


你看多了这些事情，就会发现，模拟器站点跟游戏厂商，其实是处于一种微妙的状况下，所谓的悬而未决，似乎说的就是这个。就像两军对垒，蓝军意欲攻之，却知白军必退，攻无所获，不攻，白军又身处要地，威胁蓝军，是以两难。我们这些玩家么，也适应了这样的日子，有的下，那就下，站点关了没的下了，反正来日方长，等呗！其实站



长们又何不是跟我们一样在等。还有，无论如何，游戏ROM的版权最多也就50年，即是说在我们这代人50岁的时候，80年代的游戏都渐渐解封了，60岁玩90年代的，70岁说还能在模拟器上玩PS2什么的（听起来有些恐怖呵呵），而且都是合法的。只是那时的游戏，不知会进步到什么地步，也不知道我们还有没有兴趣和精力把时间花在这些游戏上。

版权问题是所有0day的致命伤，那些提供电影、音乐、软件0day下载的论坛不是也常常被关么？版主通常都说，这两天上面查的紧，关一下。联系到SONY的PS2进入中国市场和SONY公司策划中的对中国市场的清理整顿，模拟器站点估计也会成为它的目标，到时会不会收到律师信之类都挺难讲的。不过这里说两句题外话，SONY在中国把PS2卖这么贵（远比日本欧洲美国贵），也真是价格歧视的不行，他压根就觉得我们好欺负，我们的钱好赚。抵制日货当然是更深层次的事情，但我想何必买他正版和行货来对不起自己的钱呢？



不管怎么讲，模拟器开发者，ROM的Dumper和站长们，总是比较辛苦的，大家想必也都能够理解他们，特别在一些特殊的时刻，我觉得捣乱的人还是少数，大部分玩家应该都能自觉自律的。大家如果有时间和精力，有能力的话，也许可以参与到模拟器网站的建设中去，版主也好，新闻员也好，真正了解了他们的工作，大家会更深刻的理解很多事情。



by 傻瓜

懂模拟器的人，肯定曾经执迷不悟地沉浸过在某一款游戏中，为了得到某样终极武器，某个极难做到的连续技，某个超乎平常的百分比……这类人，别人称之为傻X，我们称之为游戏傻瓜。

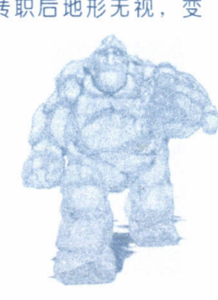
光明力量II－古代封印

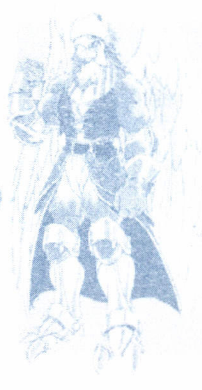


游戏大概是初中时候玩的，最初是帮同学买这盒卡的Z版，试玩一下后就停不下手了，最后自己存钱，花了230买了一盒D版，当时的“文字”卡还真是贵。

全人物

游戏全同伴人物一共有30名，其中不乏一些个性鲜明的“人”。象凤凰之子，开始只是一只小鸭，转职后变成超强的凤凰；而矮小的乌龟，转职后地形无视，变成“大牛龟”；另外还有机器人、炮车、石头人，有特色的好像都是非人类系的说。





一些人物颇费功夫才能得到，当年玩，开始还找不齐30人，



要重玩才收齐。象石头人，要先找到他的手臂交还给他，才可以收为仲间；鸟人国，要救下鸟人小孩，他长大，才会成为同伴；等～

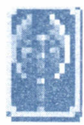
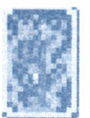
练级

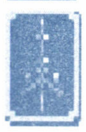


因为人物很多啊，以前通常只会练游戏开始就有的同伴，再加上些特别的同伴，譬如老鼠啊、鸭子啊、乌龟啊、召唤法师啊之类的。全部练到40 级再转职，然后转职后继续练，以至于一些同伴变成了废物。第一个半人马骑士，爆机时，还是3 级，注意，是转职前的3 级，呵呵。

一些疯狂的人，会每次战斗，打得差不多了，用逃出战场魔法，然后重打来练级，用这种办法把全部人练到顶，正常人不会这样做吧！ －_－！

黑暗武器

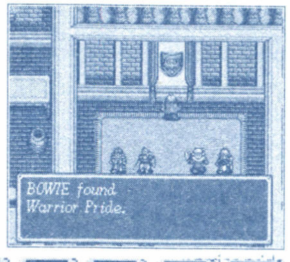



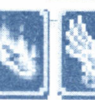

为了找到游戏中全部黑暗武器，黑暗枪、黑暗斧、黑暗杖、黑暗箭、黑暗拳套，必须按照攻略来到指定地点，然后逐格寻找，当时的攻略又描述不清，花了很多时间。ps：黑暗剑不用找，雷蒙加入，就带过来了。不过黑暗武器带有诅咒，会“杀敌一千，自伤八百”，只好花钱去解除诅

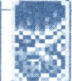
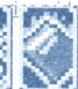
咒了。其实黑暗武器，也不是那么好用就是了。

转职道具



分别是令斧兵转为爵士的“战士的荣耀”、令魔法师转为召唤师的“奥义之书”、让弓箭手转为炮车的“银之战车”、令半人马骑士转为飞马骑士的“天马之翼”、让僧侣转成武术家的“气合之玉”。



由于数量有限，不能让全部人分得转职道具，不过用了转职道具转职，除了召唤师的“召唤魔法”外，其他也不见得有多厉害，只是外形比较“有型”而已，其中以炮车的“工业化”和武术家MM的“清凉化”最为突出。^_^

15块炼冶石

也是玩点之一，收集要素最高！当时努力找啊找（其实只是看攻略），记得当时的攻略没写总共有15块炼冶石吧，写此稿时上网找资料，才知道一共有15块。反正是当时攻略写出来的，都逐格逐格的找到了，不过后来也没有大用场，炼了些不怎么好用的武器……

炼冶武器

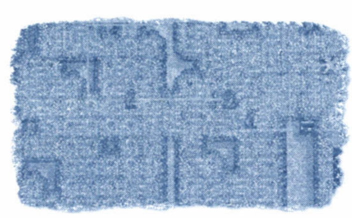
最著名的村雨，老鼠专用武器，可以把敌人砍成三截，可

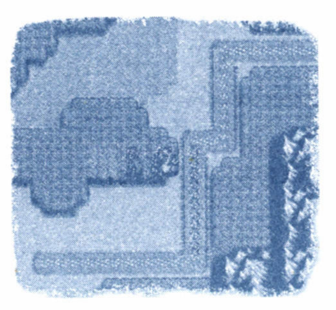


惜我是没有根性的人，直到现在，还没有自己亲手炼出过一把来。当时如果炼不出，reset 读档，每次要起码花10来秒时间，年轻人嘛，没有耐性，几次下来，就放弃了。

注意，由于判断炼冶出什么武器的随机数，是reset 时候才会改变的，用模拟器的即时存档S/L，这个随机数不会变，炼出来的武器，也是固定了的，必须要reset 来读档。

隐藏通道和战场





隐藏战场，主要就是妖精之森的隐藏战场了，有攻略，找到不难；没攻略，找到不可能（几乎）。装备木屐，听声音，可以知道自己有没有移动，有没有被卡住。隐藏战场的敌人用来练级很不错，反正我转职前主要就在这里练40级。

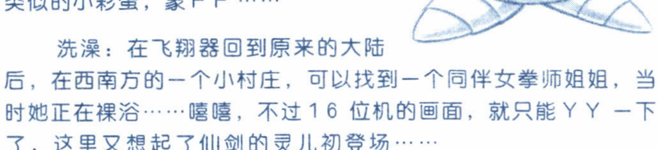
而破关后，等3分钟的boss战场，有些类似梦幻模拟战2的?4战场Boss Rush，不过难度太低了点，导致没有挑战性！怎么也应该全部顶级魔法、99级、光明剑黑暗剑兰古利萨……（不好意思，跑题了。）

游戏中，有各种隐藏通道，一般不太好找，四处碰，也不一定会碰出来，看来只好找攻略或者上网找了。譬如传说中的鸟人国神像后的通道，上网了才知道是开发画面，正式版取消了。哭！

小彩蛋

有趣的木屐：价值5 块，没有任何作用，走起来踢踏踢踏的响，大家还记得吧，一说是装备了，找隐藏通道或者物品比较容易，因为在被前景遮住的时候，可以判断有没有移动和前进了多少步。

钢琴：游戏接近尾声，有个地方有部钢琴，只要主角靠近调查，就可以弹起音乐，当年好像很多游戏都有类似的小彩蛋，象ＦＦ……



洗澡：在飞翔器回到原来的大陆后，在西南方的一个小村庄，可以找到一个同伴女拳师姐姐，当时她正在裸浴……嘻嘻，不过１６ 位机的画面，就只能ＹＹ 一下了，这里又想起了仙剑的灵儿初登场……

秘技



日版按右键可以防御所有物理攻击的秘技，相信玩过的人都知道，就不说了。这个设定大大减低了游戏难度，正适合当时我们这些ＲＰＧ 小菜鸟。

而另外一个超级秘技，必须Ｚ 版卡才能调，就是在Ｓｅｇａ标志出现时，按↑↓↑↓←→←→↑→↓←↑Ｂ，然后可以听到效果音，再按住Ｓｔａｒｔ 进入游戏，就可以设定战斗速度、操纵敌人等。



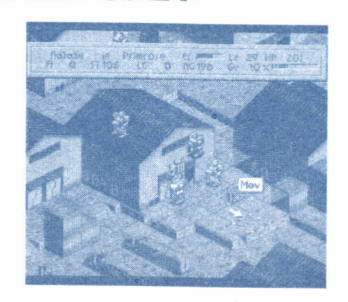
前线任务完全攻略

《FRONT MISSION》这款经典SRPG游戏移植到WS，未玩过的绝对不能够错过，至于曾经在超任享受过它的乐趣，现在也有再玩的价值，因为WS版增加了多项新要素。以下为大家介绍新要素和游戏系统，并且有全30个MISSION的完全攻略。

WS版四项新要素

WS版《FRONT MISSION》增加了几项新要素，例如将SAVE位置改为四个（超任版只有两个），可以开关战斗画面，加快了游戏进行速度，可见开发人员花了不少心思。以下详细说明各项新要素，看看有什么地方比超任版优胜。

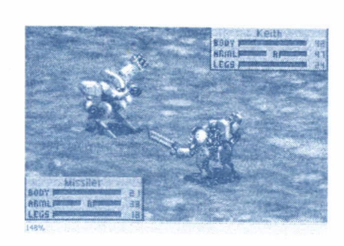
新要素1：WIRE FRAME地形显示



机器人移动时会以WIRE FRAME方式显示，即是以图中那种方式表示，能够清楚看到移动范围和敌我机器人位置。根据开发者吉冈加寿彦的表示，制作WIRE FRAME显示系统的原因，是因为WS没有半透明显示机能，而超任版在机器人移动时是以半

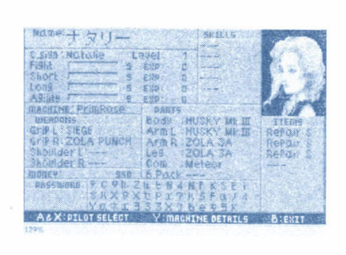
透明显示地形，所以必须用WIRE FRAME来取代半透明显示系统。

新要素2：可关闭战斗画面



现今的SRPG游戏大都可以关掉战斗画面，《FRONT MISSION》也不例外，这个可说是WS版的最大特点。由于一个MISSION会进行无数次战斗，其中大部分都是与喽罗战斗，这些战斗画面的观看价值低，关掉它便可节省不少时间，留待BOSS战才开启战斗画面，欣赏我军与BOSS交战的迫力！

新要素3：玩家与玩家对战



玩家可透过WS的专用CABLE进行对战，看谁的机器人是最后胜利者。没有CABLE的话，也可像超任版一样输入PASSWORD登陆机器人资料，并进行对战！开发者更透露可以用回超任版的PASSWORD。每次最多可以登陆八部机器人的资料，要注意RESET后所有资料都会消失，必须重新输入PASSWORD或透过CABLE登陆。

新要素4：SCROLL功能

WS版《FRONT MISSION》增加了多项便利功能，SCROLL

功能就是其中之一，在组合机器人的画面可以按 Y 键快速 SCROLL 来选择PARTS，快速观看各PARTS 的相貌和能力，也可以加快玩家组合配件的速度，也是十分方便的功能。此外，按START 还可以观看PARTS 的详细资料。

驾驶员资料



1 、驾驶员相貌

显示驾驶员的相貌

2 、驾驶员名称

左上角是驾驶员的日文名称，C.SIGN 是英文名称。

3 、驾驶员能力

显示驾驶员的能力，LEVEL 代表驾驶员的等级，当储够一定经验值便会升级。

FIGHT ＝格斗能力　　SHORT ＝近距离能力

LONG ＝远距离能力　　AGILITY ＝回避能力

4 、驾驶员SKILL

当驾驶员达到一定LV 便会增加SKILL，特技分为以下几种。

SKILL 名称	类别	说明
FIRST	格斗	发动时可以先制攻击
STUN	格斗	成功发动便可令对方不能还击
DOUBLE	近距离	攻击后使用另一只手的格斗武器再进行攻击
DUEL	近距离	随玩家选择攻击的 PARTS
SWITCH	近距离	攻击后使用另一只手的近距离武器再进行攻击
SPEED	近距离	令攻击回数 2 以上的近距离武器增加攻击回数
GUIDE	远距离	随玩家选择攻击的 PARTS

5 、机体PARTS 和武器

这项目显示机体的PARTS 和武器（WEAPONS）。

BODY ＝主体　　L.ARM ＝左手

R.ARM ＝右手　　LEG ＝脚部

COM.＝ 电脑　　B.PACK ＝背囊

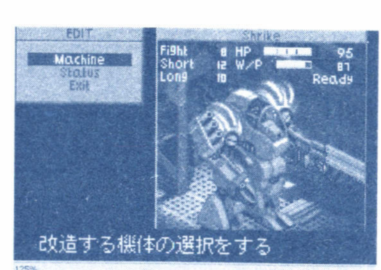
6、ITEMS

显示了机体持有的消耗道具，例如“REPAIRS”，这是回复机体PARTS　HP 的道具。

7、PASSWORD

在格斗场输入这个长长的PASSWORD，便可以使用他（她）来进行对战。

机体资料



1 、机体的驾驶员

显示该机体的驾驶员英文名称。

AT ＝攻击回数×每回攻击力

DF ＝防御力，盾系装备便会有该数值

HIT ＝命中率

RANGE ＝攻击距离

2 、重量及子弹

WEIGHT 代表武器的重量，BULLET 就是武器的子弹数目，

SHORT 和FIGHT 武器是不计算子弹数目的。

3 、武器类型

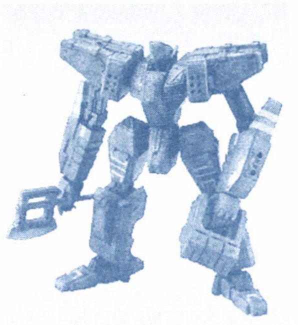
分为SHORT、LONG和FIGHT 三种类型。

认识三种武器的特性

机器人是游戏的重心，每部机器人都有一名驾驶员操控，驾驶员的能力分为FIGHT、SHORT 和LONG 三项，有些驾驶员擅长格斗战，有些则擅长远距离攻击，因此需要配合驾驶员的长处来组合机器人配件，配件的组合主要分为以下三个类别。

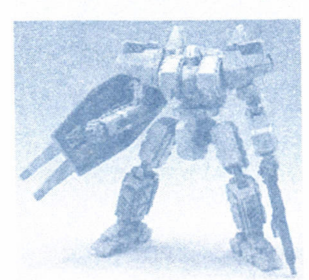
格斗系FIGHT

适合由FIGHT 能力高的驾驶员来操控，使用强力的手腕和铁棒等格斗系武器，直接殴打敌人给予严重伤害，虽然格斗武器的攻击力超群，但弱点是命中率偏低，难以集中BOSS级的敌人。由于这种类型机器人要上前线作战，所以配件组合要集中提高HP。



近距离战系SHORT

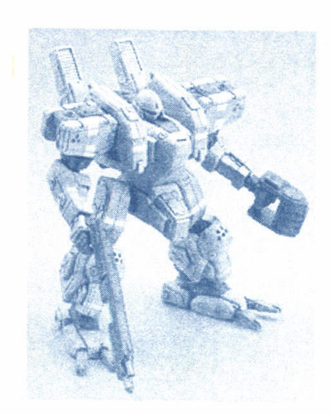
建议派SHORT 能力高的驾驶员操控，使用MACHINE GUN 和RIFLE 两种近距离射击武器，特点是命中率高、子弹数目多。MACHINE GUN 可以攻击敌人各部位；RIFLE 每次只可以攻击其中一个部位，不过攻击力十分



高，效果与格斗武器相似。

远距离战系LONG

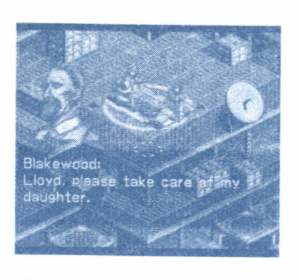
肩上装备着远射程飞弹装备，向远处的敌人作出间接攻击，攻击之余敌方又不能反击，但大部分飞弹装备都很重。使用时需要注意子弹数量，因为没有子弹就形同废铁，所以出战前要为它准备子弹包，这类机器人适合LONG 能力高的角色驾驶。



全30MISSION攻略

MISSION 01:USN FACTORY

我方部队初期配置在左下方，其中一个NPC 部队KALEN 则配置在右上方，刚好在敌方部队的核心，当LV.40 的DRISCOLL 消灭了KALEN 后，便不会前去攻击玩家控制的部队，电脑只会派四名USN 兵，趁这时熟悉游戏系统和各种武器的特性，要懂得利用MISSILE 在后方支援，使用MACHINE GUN 和RIFLE 作近距离攻击，并要优先击破敌方的MISSILE 部队，免得他们在后方发射MISSILE 支援。



MISSION 02:RECON BACKUP

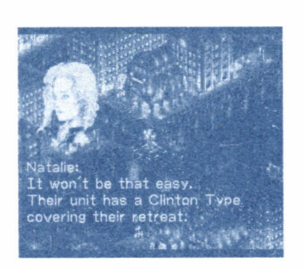
第二个MISSION 开始前建议先替ROID 得机体改装，尤其是要买个AIIC 的COMPUTER 给他，大幅增加SHORT 能力。按

MILITARY OFFICE 便可开始MISSION。

开始时我军位于地图中央，刚好被敌军包围着。应该派SAKATA 对付右下方的敌兵，其他四部机体就去消灭右上方的三部敌机，最后集中全力铲除左上方的COMMANDER 和杂兵。击破COMMANDER 会取得ゾラ3A（ARML），击破左上方其中一个ATTACKER 就可以取得ラプター（MACHINE GUN）。

MISSION 03:CARGO SECURE

战斗开始前部队会去到NEW MILGAN，这里有各种屋企和PARTS 购买，其中有一款手部武器RIM－3 可攻击1－4 距离，但并非想象中那么好用。建议替MS.JERRY 装备MISSILE 屋企，把KEITH 育成为擅长LONG 的角色。按MILITARY OFFICE，再按EXIT 便可以开始MISSION。



中央的NPC FREDERICK 会不断向右逃走，同时敌方COMMANDER 会追着他攻击，所以我方要尽快移动上山展开救援。第二回合时，部分敌人会走到下方拿取MISSILE，不用理会他们，应专心消灭山上的敌人，然后再对付左下方的敌人。

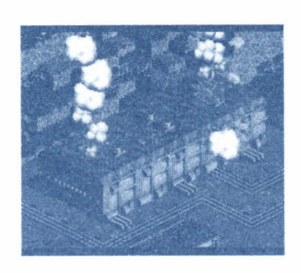
MISSION 04:TRAILER GUARD

这关仍然在NEEW MILGAN 备战，因此没有新武器和PARTS 购买。按MILITARY OFFICE，再按EXIT 前往目的地，便可开始MISSION。

这次的任务是要护送三部补给车离开，补给车会向右方行

驶，第三回合便会遭遇右上方四部敌机，所以应该优先派兵前往右上方，注意右上方敌机不会主动攻击我方机体，他们只会集中攻击补给车。铲除了四部敌机后，就要专心对付左方的部队，应该顺次序击破COMMANDER、MISSILER及ATTACKER。注意PEEWIE会在MISSION 6加入我军，他会驾驶补给车出战。

MISSION 05:GRAYROCK HOSPITAL



我军来到城市MENASA，应立刻采购新装备，这里的MACHINE GUN和RIFLE都很实用。去完MILITARY OFFICE后，进入COLOSSEUM会遇到YANG，再进入多次COLOSSEUM打败YANG，她便会加入队伍，YANG擅长用FIGHT武器。

接着按EXIT前往北方的GREY ROCK开始战斗。敌军分布在四个不同位置，建议先会合PAUL消灭左下方的敌人，然后等敌人移近左下方再作反击，如此便可活用左下方的十字路口来战斗，增加自己的活动范围，至于DRISCOLL则不会前来攻击。

MISSION 06:ACKACK MANAGE

在GREY ROCK进入BAR找到PAUL，这时选YES可请他加入。进入BAR与HERBERT谈话，然后回到MENASA的BAR与ALDER谈话，随即去COLOSSEUM打败他，便可令ALDER加入。在GREY ROCK顺序去SEEKER HANS、MILITARY OFFICE、EXIT，再前往北方的地点便会进入战斗部分。

十回合内必需破坏三部SAM LUNCHER，只要分两小队向



左右两方进攻，便可有效率地击破三部SAM LUNCHER。注意站在补给车（PEEWIE）旁边的机体，每回合会自动回复一定HP，玩家应好好利用这个特点啊！

MISSION 07:HELL'S WALL

完成MISSION 6之后会进入地图画面，这时可直接进入MISSION 7的战场，或选择返回GREY ROCK整理装备，笔者建议大家先返回SAVE。这场战斗会跟号称[地狱之壁]的部队交手，他们是六部高HP的红色机体，每两部机为一小队，分别配置在左上、右上和右下，而且在他们后方会有MISSILER支援。注意左上方的两部机擅长FIGHT，右下方的擅长LONG，右上方的则擅长SHORT，应该按顺序击破左上、右上、和右下的敌机，对付右下的敌机时特别要留意我军HP，因为敌人的MISSILE威力颇强。



MISSION 08:CITY ASCENDANCE

同样在完成MISSION 7后，可直接进入MISSION 8战场或者返回GREY ROCK。这次的战场在一个叫FREEDOM的城市展开，留意敌人分布在地图各处，其中有一部红色蜘蛛形机体是这关的BOSS，他持有强力的MACHINE GUN，因此不要与他进行接近战，应该远离使用MISSILE攻击。开始时我方部队要向上方移动，并要击破途中的敌机。当我军移动到上方的十字路口，右下方的敌人便会过来，消灭他们之后只剩下左上方的红蜘蛛、补给车和一部机体，先击破补给车便可较容易打败红蜘蛛。

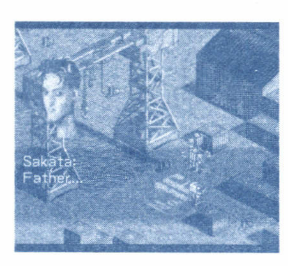
MISSION 09:EX-LARK VALLEY

部队在FREEDOM补给物资，这里有很多新PARTS和新武器，装备了BACK PACK可增加机体的出力。进入COLOSSEUM打败GREGORIO便可令他加入，他擅长使用FIGHT武器。进入MILITARY OFFICE听取任务情报，再按EXIT前往目的地开始战斗。

NPC部队MAURY会向右上方移动，应该将我方部队分为两队，主力部队跟着MAURY移动，并消灭途中的敌机体，另外派一小队去消灭右下方的部队。注意敌机受一定损伤便会移近补给车回复，因此需要优先击破补给车，并集中将敌人逐一击破。

MISSION 10:TRICK OR TREAT

回到FREEDOM整理好装备后，按EXIT前往南方的战斗场地。KEITH和JJ会在这场战斗强制出击，因此需要为他们添置新装备。进入战斗，我军初期配置在地图左上方，其中MAURY会向右移动，他会碰上右方的MISSILER和COMMANDER，建议派三部机去保护MAURY，其他部队就去歼灭左方的敌人。消灭了左右两方的敌机后，集中全军去歼灭剩下的补给车和少数敌机。这关的敌机并不算强，相信大家都可以轻松将敌军歼灭。



MISSION 11:RUNNING RIVER

返回FREEDOM之后，MAURY会正式加入我军，这时可替他添置装备，但MAURY本身的战斗力很低，不会有太多机会派他出战。进入MILITARY OFFICE听取任务内容后，便可



按EXIT 前往下一个战场。

敌我双方分布配置在左上和右下方，刚好相隔着一条大河，河中央有一道桥打通河的两岸。应该尽快把部队移动到桥头，然后等待敌机接近，再将他们逐一击破，同时要注意一些敌机会直接在水上过河。至于敌军中的两部GROSTER，就要派主力机体和远距离飞弹部队解决它。

MISSION 12:TRAIN ASSAULT

我军去到城市PESETA，这里的SHOP 有大量的新装备出售，但价钱一点也部便宜啊！进入MILITARY OFFICE 时，发现有两名OCU 正规军在市内交战，这时选YES 阻止他们战斗，成功阻止便可令他们加入，两人分别叫BOBBY 和PORUNGA，BOBBY 的战斗力颇高。按EXIT 就可以前往战场。

这关限制要在八个回合内全灭敌军，所以要积极向敌军进攻，建议七部主力机体出战。实际上是一场正面冲突战，只要运用基本战术，SHORT 和FIGHT 机体在前线，LONG 机体留在后方支援便可。



MISSION 13:DESERT STORM

我军进入了BELTCHKA，这里是OCU 的临时司令部，也会有新武器和PARTS 供购买。整理好装备后，按EXIT 前往目的地便可进入战场。

这个战场十分细小，敌军只有九部机体，因此我方也只有六部机体。敌方每三部为一小队，每队各有一部COMMANDER、MISSILER 和ATTACKER，分布在三个位置包围着玩家的部队。

应该先集中击破MISSILER部队，因为他们的飞弹攻击拥有极强破坏力。最后再把COMMANDER和ATTACK逐一击破，他们的MACHINE GUN攻击力低，没有太大威胁。

MISSION 14:LAND DESTROYER

通过沙漠来到OCU FRONTBASE，这里没有BAR、COLOSSEUM等设施，只有SHOP提供装备买卖。大家也是先去MILITARY OFFICE，再按EXIT前往MISSION 14战斗地点。



首两个回合YANG会变为NPC状态，与YEEHIN在地图中央一带会合，第三回合就会变回由玩家控制。注意地方三部MISSILER都配置在右上方，应该率先干掉他们，免得有后顾之忧，然后才集中火力去对付右下方的大部队。活用地形向敌军的ATTACKER发射飞弹，便可大幅减弱他们的战斗力。

MISSION 15:LAND DESTROYER

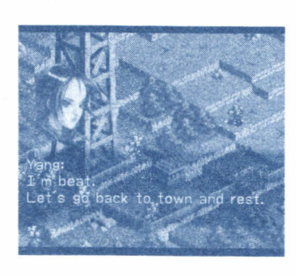
返回OCU FRONTBASE之后，进入MILITARY OFFICE便可令YEEHIN加入队伍，YEEHIN的专长是SHORT。然后按EXIT前往下一个战斗地点。

这关的战场分四层高低，由于每层的高低差相当大，因此较难使用MISSILE攻击敌人。留意敌军中有三支炮台，它们射程远、攻击力高，弱果我方部队分头行事，结果只会被三支炮台毁灭，所以必需全军沿着左方的山道登山，并尽早把敌机和大小炮台消灭。对付炮台时，应派四五部机一齐发动进攻，务求在一个回合将之击破。

MISSION 16:HELL'S REVENGE

MISSION 15结束后，进入FORT MONUS便回立即开始MISSION 16。

地狱之壁的首领GRIEG会在这关再次出现，他会驾驶一部黑色机体出战，这机体只有BODY部分，所以应该用MISSILE远距离轰炸他。留意敌军有十部MISSILER机，他们会优先攻击主人翁ROID，幸好他们的MISSILE机只装备在左手，可以派有GUID能力得驾驶员集中攻击他们的左手。建议玩家由中央的路线（被中央一幢大厦遮住的通路）攻上去，在十字路口向右上方移动，如此便会碰上所有敌人，可在短时间全灭敌军。



MISSION 17:FAMILY BUSINESS

我军来到FORT MONUS整理装备，进入COLOSSEUM打败RALPH，便可雇佣他加入队伍这里由大量强力的SHORT和LONG武器购买，在COLOSSEUM储点钱添置新武器对日后的战斗会由很大帮助。进入MILITARY OFFICE听取任务内容，再按EXIT前去战场。

这关要保护MR.SAKATA的直升机到达左上方的直升机场，所以应该优先消灭中央和左上方的敌机，然后随着直升机的移动路线移动。敌军中只有一部补给车，建议大家尽早用远距离的MISSILE去破坏它。

MISSION 18:CEASE FIRE

回到FORT MONUS的COLOSSEUM聆听下一个任务的

情报，接着按EXIT 前往战斗场地。

这次的任务内容纯粹是战斗，敌军全部只是普通的机器人，并没有特别强劲的敌机，也什么有名的驾驶员在阵，玩家采用一般战法便可轻松消灭敌军，相信难不到各位聪明的玩家。我军的初期位置已经很接近敌人，所以很快便会展开激烈战斗，建议首先消灭左上方的三部敌机，然后是左上方的主力部队，最后才把下方的敌机铲除，如此便可在几个回合内全灭敌军。

MISSION 19:FRONT INFIRMERY

返回FORT MONUS，进入MILITARY OFFICE听取情报，接着前往东北方的USN野战病院，找到前OCU军的科学技术将校。分别进入TENT、LUNCHROOM和WAREHOUSE后，会立刻进入战斗部分。



开始时我军位于左下方位置，刚刚在敌方COMMANDER的背后，应该马上集中火力解决他，然后在慢慢扫除其他的敌机。另外，派主角ROID移动到右上方的位置（图中的位置），便可取得最强SHORT武器[ツィーゲライフル]！它是一支RIFLE，攻击力有99，必定要拿取这件隐藏武器啊！

MISSION 20:ALLIED ENEMY

回到FORT MONUS的MILITARY OFFICE会见坂田社长，然后再前往USN野战病院进入战斗。在MISSION 1杀死了KALEN的DRISCOLL在这关会成为我方NPC，而且驾驶着新型机体TYPE11DS，这次要与他一起并肩作战。敌军约半数都是



MISSILER，他们会集中向DRISCOLL的位置移动，玩家应该派全军同时向他们发动攻击，率先消灭MISSILER部队，接着再对付GENTZ和其他敌人。DRISCOLL驾驶的机体战斗力颇高，所以玩家不用太担心他会被消灭。

MISSION 21:PEACEKEEPERS

再次回到FORT MONUS的MILITARY OFFICE打听情报，然后选EXIT前去北方的山区作战。



留意敌军中并没有COMMANDER和特别机体，只有MISSILER、ATTACKER和CARRIER三种普通敌人，相信要过关绝对没有问题吧！应该尽量不损伤而击败敌人，籍此增加过关后的收入。玩家部队初期配置在左下方，敌军则配置在右上方各处，所以是一场正面冲突的战斗。战术方面，大家已经玩了二十多个MISSION了，也无需笔者多作讲解，活用各机体的长处去战斗便可以了。

MISSION 22: BRAINSTORMING

军队来到新的城市SOLEIT，这里有更强的武器购买。添置完新武器之后，进入MILITARY OFFICE读取情报，接着按EXIT前往战斗场地。

我军初期配置在左上方的山区，敌军则位于右下方的山脚。应该采用波状攻击战术，首先派LONG攻击部队发动攻击，令敌军的机体无力化，然后再派SHORT和FIGHT部队上前清理敌方残兵。注意，击破补给车可取得“ダスラークロウアームII”，这是一个攻击力和命中率很高的右手PARTS，交给FIGHT的机体装备可发挥出强大威力。

MISSION 23: NIRVANA INSTITUTE

回到SOLEIT整理军备，进入MILITARY OFFICE打听情报后，再按EXIT会自动去了酒场，接着便可按EXIT前往战场。

这关不可派NATALIE、KEITH和JJ出战。这次DRISCOLL再次以敌人的身份出现，他会驾驶先前MISSION 20的TYPE11DS；原先的大敌GENTZ反而会变成我方角色，玩家可任意控制他去作战。建议先用基本战法对付周围的敌人，接着再集中用LONG武器消灭DRISCOLL，要注意MISSILER的射程有8格距离，应该优先解决他们。

MISSION 24: GROUND ZERO



完成MISSION 23之后，便可立刻前往MISSION 24的战场。这里其实是MISSION 1的USN工厂，在此要跟DRISCOLL决战。DRISCOLL同样会驾驶新型机TYPE11DS出战，并连同三个MISSILER，十个ATTACKER和一部CARRIER，一开始DRISCOLL会退到右上方，其他喽罗就涌过来攻击玩家，必需解决掉喽罗才可以去对付CARRIER。注意大部分敌机只有一只手装备了武器，玩家可集中击破装有武器的部分，大幅度削弱他们的战斗力，然后再派SHORT和FIGHT部队上前逐一击破。

MISSION 25: STAND BY

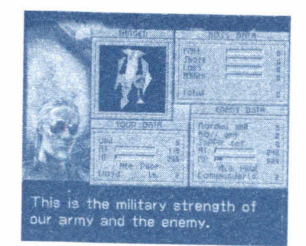
接下来军队会去到武器商人帐幕，这里有很多新装备出售，购买完武器和PARTS之后，按EXIT便会立刻进入战斗。

开始时NATALE、KEITH和JJ是NPC角色，他们混入了敌军之中，到第二回合就会变回由玩家控制，同时也会成为敌

军的攻击目标。应该尽早派我军主力去支援NATALIE三人，一口气消灭左上方的敌人主力。另外，特别要小心BANYAN这部敌机，虽然它的攻击力强，但只有BODY一个PARTS，集中使用LONG武器便可轻松解决它。

MISSION 26：WAREHOUSE

完成MISSION 25后，可以立刻进入下一个战场RUPIDIS，或者先回到武器商人帐幕。RUPIDIS是一个细小的地图，背景是货舱码头。


This is the military strength of our army and the enemy.

敌军只有十一部机体，我军也有十部出战，由于敌军分散在不同的位置，玩家只要集中兵力逐一击破，便可轻松把敌军全灭。基本上派出我军的主力机体，正面杀上去敌阵，加上有少量MISSILER在后方支援，再尽早破坏两部补给车，就可以大获全胜！要注意COMMANDER机体的HP颇高。

MISSION 27：BREAKTHRU

我军抵达市镇HABORWARE，按CITY可进入SHOP购买装备，建议去COLOSSEUM储点钱，然后购买ZENITH V系的PARTS，格斗系机体就买DASLER（右手），这里还可以买到最强MISSILE "DONKEY DX"。分别在SHOP和BAR按TALK收集情报，回到市镇MENU画面会有事件发生，这时去HABORWARE进入战斗。

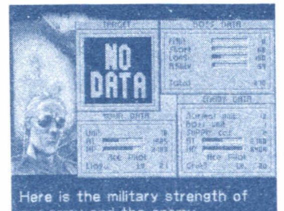
开始时我军被敌军包围着，很快就会进入激战。注意移到图中左上角的位置，可取得カローク II アーム（左手）和テラーン II レッグ（脚部）两个隐藏PARTS。

MISSION 28: BLOOD TIES

在RUPIDIS选择DOCK OF ON.16会发生SAKATA父亲死亡的事件，随即进入战斗部分，这关要强制出击SAKATA“RAIOH”。一开始我军正被敌军包围着，而且很接近左上方的CARRIER “ALGEM”，这是敌军的主力机体，必需优先将它击破。首先消灭左上方的部队，接着是右下方的，最后再对付右上方的部队。基本上游戏进行到这里，我方的驾驶员已经有很多SKILL，大可以利用SKILL集中攻击敌机的BODY，所以难度并不高。

MISSION 29: AIR FIELD

按AIRFIELD就会立刻进入战斗部分，这次会在飞机场展开战斗，我军有十二机体，敌军就有十七部机。



玩家要从左下方攻上去机场，由于地面与机场的平台有一定高低差，导致影响MISSILE武器的发挥，因此必需尽早移到平台上，与敌人在同一高度交战。建议首先把全军从最左方的平台走上机场，然后再将敌人逐一击破。敌军的两部COMMANDER “INNOVA”外表看来很强劲，但实际上只是HP高，只要派大军同一时间集中开火，便可以把它瞬杀。

MISSION 30: LONGREVERS

终于来到MISSION 30，游戏已经到达尾声，这关初期有十部敌机，BOSS是DRISCOLL和坂田社长，我方则可以出击所有机体。注意DRISCOLL“MNP OP π EH”在地图上占了三格位置，因此可以包围着三格来攻击。当击败了DRISCOLL之后，他会驾驶TYPE11DS继续应战，这时全军一起集中攻击，DRISCOLL绝对不能生存多过一个回合。



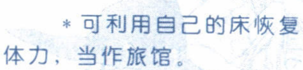
TALES OF PHANTASIA

幻想传说流程攻略

[1] 迪斯村



麦克想告诉他儿子格雷斯，宝石之谜，但自右一起长大的杰士德却来找他打猎，所以故事说到一半主角就出去了。先到母亲马莉亚那＊要苹果药［可恢复体力］，然后再去村内收集情报。



＊可利用自己的床恢复体力，当作旅馆。

＊帮旅馆的老太太搬东西，可获得１０元。

到村口遇到父亲的朋友得利斯坦，谈话后就出发往森林

[2] 南方森林

在森林入口发现野猪，但又不见了，为了追赶野猪进入了森林里。

在森林中会遇见怪兽攻击，可用弓箭伤害他之后，在用剑来攻击，并且采用刺击方式，就可以不受伤害而打倒敌人。

追到森林深处，发现一株枯死的［精灵之树］，主角听到幻

觉：[请不要伤害大树]，这时也感觉到这棵大树茂盛时的景象。

野猪突然出现，用刚学到的［魔神剑］攻击它，有时间就要不断地用弓箭攻击，且要用剑确实的攻击，不要让对方有单独攻击的机会。

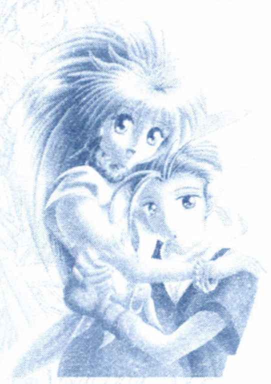
打倒野猪村里发出警报声，两人快速回到村中。

[3] 迪斯村（破坏后）

回到村子，发现村子全毁了。在家门口发现父亲已经断气，母亲突然出现在家中说：[那些家伙，想要抢你的宝石......]，另外杰士德的妹妹也死了，他们俩个发誓一定要报仇，决定格雷斯去他叔父家［优库力特］暂住，杰士德留守村中。

*和杰士德分手后，回到家中的二楼，可得到一宝剑。

[4] 山道



道山脚下后道路分为两个，朝北的道路不但常且危险，但有宝物，西方道路一下子就可以到达，如果选北方有旅行商人可以买些恢复道具。

[5] 优库力特之都

到优库力特，在街上打听消息后，前往街道西北边的欧尔逊叔父家吧，住宿的当晚士兵会出现，叔父害怕会发生惨状，所以把主角交给他们。主角就被他们带走了。

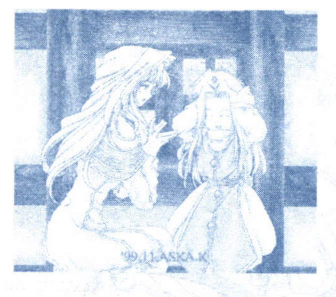
*再到叔父家前把身上的武器防具都卖掉，准备一些恢复

道具。

主角被带到一男子面前，男子把宝石拿走，就把主角送入地牢，这时男子在镜子里照出的是一个可怕的恶魔。

〔6〕地下牢～地下水路

在地牢墙上有一小洞，调查这个小洞，就会听到一女子说：〔请把手身到这里来〕主角把手伸入小洞，拿到一耳环，并且看到耳环发光，小洞这时就会扩大，到达别的牢房，看到一具备剑刺死的女子尸体，主角把剑作为装备，用这把剑打开牢房，对其它的牢房做一番调查，会有其它发现。



把牢房破坏掉救出少女蜜多，蜜多会加入队伍，然后前往地下水道入口处，用剑把铁栏破坏，就可以进入，再出口处有一个叫的敌人，最好用〔飞燕连脚〕打倒敌人。

〔7〕莫里森的家

主角从地下水道逃脱后，却遭到敌人不断攻击，而昏倒在地，醒来后已经躺在床上了，式莫里森救了主角，然后走出房屋。

在庭院中和杰士德见面，他也是被莫里森就出来的，莫里森因为得知宝石是被黑铁甲武士拿走的，所以他出发前往地下墓地。

留下来的三人在客厅商量起来，决定要去墓场报仇，得利坦斯的师父出现，他说：〔他很清楚主角父亲及莫里森的事，还说如果准备好，就到东南方的洞窟来〕。三人就前往东南的洞窟。

＊在玄关处出现了一旅行商人，主角要装备［如果可以最好能装备］，杰士德必须准备弓箭，因此这些东西最好准备齐全，也要准备：苹果药，橘子药，万能药，床等……

［8］地下墓地



当进入洞窟后发现得利斯坦的师父已在那边了，并且说莫里森也到地下墓地了，在这里主角学会了［魔神飞燕脚］，要精通［魔神剑］和［飞燕脚］，才能使用，如果已经精通，就应装备所必须配合的即时特技。

在地下7楼的房间中，放置有解除地下3楼门封条的［蓝宝石］，要想打开门的话就要踩到开关；此时应利用这一层的石像了，但是这个石像是葛雷姆的真面目，必须要打倒他，才能移动石像［此时用魔神剑是行不通的］。

［9］熔岩地带

如果想前进的话，必须移动那些会移动的地板，虽然通往道斯之房的信道被阻挡，但拉拉杆就可以了，前往道斯之房如果蓝宝石掉下来，就要马上捡起来；此时如果使用浮游装置的话，就能完全的成功，打开被封印的门后，会有记忆阵，一定要纪录下来，因为后面会遇到两个石头怪。

门一开，莫里森跟马洛斯正对立，因为马洛斯要使道斯复活，但却慢了一步道斯已复活，道斯复活的第一事就是把马洛斯杀了，然后就是要来杀主角们，这时莫里森用时空魔法将主角送到过去，并给主角一本书，不幸的是咒语来不及念完，道斯就发动攻击了，杰士德就用他的身体把攻击挡了下来，主角



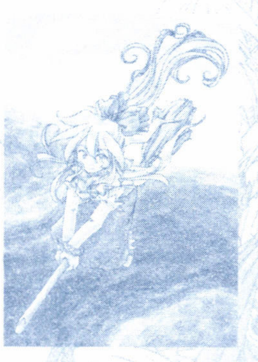
和蜜多成功的回到了过去，但是莫里森和杰士德却牺牲了。

过去篇

[1] 贝鲁阿达姆村 [ベルアダムの村]

当醒过来时，主角和蜜多处在一陌生的地方，手上拿着莫里森给的那本书，书中记载的事在封印道斯所用的宝石，正是主角的宝石。

到达村庄附近，才知道这是100多年前的 迪斯村，在这个时代道斯已经非常霸道了，要打倒他只有利用攻击系列的魔法了，去请教村长，村长说：[去见在优库特村，一名叫克拉斯的人......]



主角和蜜多在村长的家借宿一晚，主角正在烦恼如何打倒道斯恢复世界时，蜜多却钻进了主角的被窝去......

*住宿后与村长的太太交谈，可以拿到 [M号储存袋]。

*事实上，那家叫做 [ダブルKO] 的武器店，可以走后门的，从后门与小孩子谈话，就可以得到 [魔神双破斩] 的奥义书！另外，只要带后来的伙伴 [阿洁] 去和村长谈话也可以得到 [イラプション] 的咒语书，条件是找到贝涅契亚的市长，并且和他交谈。

[2] 优库力特村 [ユークリッドの村]

克拉斯是一个脾气古怪的人，一开始他会瞧不起主角，但

最后被主角的热诚感动。专门研究招唤术的克拉斯，为了向大奥士挑战，决定和主角一起去修行，他建议大家先去找住在长谷，名叫巴德的男子。

＊克拉斯的书架上有本咒文书，必须要等阿洁加入才能拿。重要

【3】长谷【ローンウアレイ】

据八德说：长谷深处有一小山谷，风之精灵住在里面，只要将戒指拿到手，就可以和精灵结约，招唤精灵，但最近精灵的情况很奇怪，要先弄清楚才能和他结约。

主角等人也答应寻找八德的女儿〔阿洁〕，拿了约定的戒指〔！オバール〕(欧巴尔～琥珀)，出发往风之精灵的小山谷。

＊前往小山谷前要先到北边的哈美尔镇，买十字镐〔つるはし〕和绳索

〔ローブ〕如果不买的话，就不能到达风之精灵西路夫所住之处。

【4】哈美尔镇【ハーメルの町】

道山谷前一定要到这里来买十字镐〔つるはし〕和绳索〔ローブ〕。

【5】长谷【ローンウアレイ】

长谷入口处，有一大石挡住，靠近它按A，就可以用十字



镐，将岩石粉碎。在洞窟里也会遇到类似的情况，在相同的道路上会有一道墙壁挡住，用十字镐就可顺利通过。

因为山中的瘴气，使得风之精灵都发了疯，要将他们打倒才能前进，风之精灵是浮在空中的，所以用魔法比较有效，再用主角的跳跃攻击，会比较好一点。

因为暴风挡住了道路，而无法将风之精灵加以打倒，但只要移动岩石，将瘴气露出的洞口堵起来，他们就会离去了。

＊充满瘴气的地方会损失体力，小心。

＊遇到有妨碍的墙，就用十字镐将之破坏。

＊在地下2中会出现魔法师［デーモン］，其中［ルマスター］是最强的敌人

不要犹豫，快逃吧。

［6］风精灵之谷［シロフ谷］

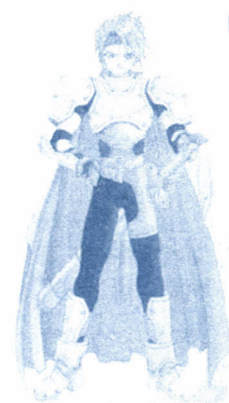
走道山谷最深处，就可看到风之精灵，克拉斯便和它签了契约，此时风精灵会叫我们去精灵之森。

签约前，主角问精灵阿洁是否来过，但精灵说没有。主角觉得很悲伤，没能帮巴德找到阿洁，不过约定好了，如果碰到阿洁一定联络他。接着主角往阿达姆村之南的精灵之森前进。

［7］精灵之森［精灵の森］

走入森林，找到大树［欧克德拉西尔］时，出现了树的精

灵马德尔［マーテル］向大树报告：［死神就要来了］，欧克德拉西尔制造［玛纳树］，而玛纳树却是魔法能量的来源，所以如果它死了，世界上的魔法就消失了，但主角这时的能力还不足以保护它，所以决定去找月之精灵跟它签约，得到强大的力量，往［阿尔巴尼斯坦］前进，先前往贝涅契亚港做船。



［8］哈美尔镇—破坏后［ハーメルの町］

经过哈美尔镇时，发现镇上所有东西都被破坏，只发现一位唯一的生还者［莉雅］，莉雅说破坏镇的人叫［迪米弟尔］，他往北方逃去了，主角决定要为她报仇，正好贝涅契亚港在北方，主角们往北方出发。

［9］贝涅契亚市［ベネツイア市］

到了市长的家，正在办着热闹的酒会，听坐在炉前的女性说，迪米弟尔原本是一个热心的人，他还有着精灵族的血统，但一年前却性情大变，一个人跑到西方的一个孤岛，主角听了就决定往西边孤岛出发，向港口走去。

到了港口，有船只正停泊在那里，跟船长洽谈他肯载我们去，但来回运费要１６００元。

＊在城内的东北方有一渡船可以到武器店与防具店，做一次要５０元，按Ｂ钮可以加快速度。

＊一定要买咒文书，主角可在防具店跟女战士买［袭爪千裂破］３０００元，

另外如果阿洁加入队伍，可以从喷水池旁的师匠购买［ライ



トニング]200元和[ストーム]1000元，两本咒文书。

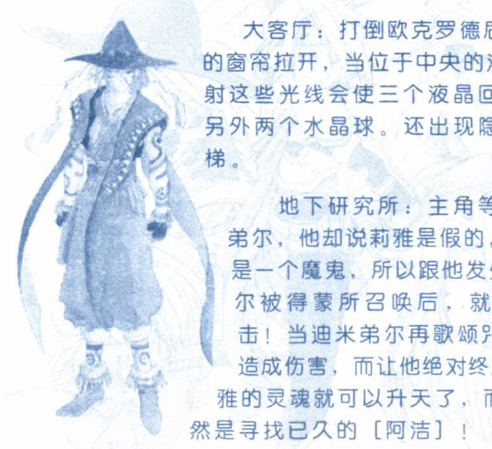
[10] 西方孤岛 [西の孤岛]

到了孤岛上，烟雾布满了整个小岛，走到迪米弟尔公馆前，在大门的左手边有一个宝箱。

＊要好好利用船只，船上有记忆阵及可恢复体力的床，还有商店，要好好利用。

[11] 迪米弟尔公馆 [デミテルの馆]

书房～庭院：打开书房的百宝箱，立刻调查后面的衣柜，得到进入迪米弟尔的钥匙，在用这个钥匙走进庭院，调查其中的大树，发现大树竟然是欧克罗德变的，跟他战斗：将蜜多及主角一道后面，再用袭爪为主，进行攻击。打倒他阳光就会射进阳光。



大客厅：打倒欧克罗德后，就要把大客厅的窗帘拉开，当位于中央的液晶，受到阳光照射这些光线会使三个液晶回转，并尝试去收另外两个水晶球。还出现隐藏通往地下的楼梯。

地下研究所：主角等人终于发现迪米弟尔，他却说莉雅是假的，但照再镜子的他是一个魔鬼，所以跟他发生战斗：当迪米弟尔被得蒙所召唤后，就应给他致命的攻击！当迪米弟尔再歌颂咒文时，应该使其造成伤害，而让他绝对终止。打倒他后，丽雅的灵魂就可以升天了，而被附身的女子竟然是寻找已久的[阿洁]！

[12] 长谷 [ローンウアレイ]

回到长谷后巴德和阿洁终于见面了，照约定把戒指和红宝石送给你，阿洁更加入了队伍，朝着他们原来的目的地前进。

＊阿洁加入后，去之前可以获得宝物的地方拿宝物吧，加油！

[13] 船上 [船上]



再港口里停泊两艄船，向右边的船长交涉，只要８００元就可以到阿尔法尼斯坦，请注意咒文有没有没拿到的。

当主角等人正看着大海，有意名叫梅亚的人走向前跟主角谈话，不久便到餐厅举行盛大的宴会，这时主角知道阿尔法尼斯坦的国王，被道斯征服了。

第二天梅亚偷袭主角，幸好克拉斯相助，主角得以追击梅亚，主角一人跟梅亚战斗，如果胜了就会得到［?word］（羽翼剑），如果败了也没关系。

[14] 阿尔法尼斯坦之都 [アルウあニスタの都]

到了港口，克拉思会建议休息一下，大家就前往旅馆，当晚商量如何救出被道斯控制的雷雅德王子，决定潜入城中，如果选是的话，就会潜入城中如果选［いいえ］，就可以去买一些装备，继续住在旅馆。

＊接上药店的地底，有冒险者之家的巴尼克，请在此购买［魔神千裂破］的奥义书，请与那些倒在楼梯附近的士兵交谈。



【15】阿尔法尼斯坦之城【アルウあニスタ城】

决定救出王子的一行人，利用阿洁的飞天扫把，从阳台进攻城内，因到处都是士兵，所以应该埋伏在阴影处，身体更不可跟士兵同一直线，当士兵消失在画面时，在快步前进，走廊右方深处就是王子所在。

但王子被人控制，叫士兵们来抓主角们，当主角们正紧张时，发现一之可疑的鹦鹉，他就是控制王子的魔鬼〔杰米尔〕。打倒他后却被士兵逮捕了。

在监牢里的主角们，一下子就被释放，他们被带到国王面前，国王很感激他，并且送了作为契约的戒指，更送了前往莫利亚隧道的许可证，这许可证要到阿尔法尼斯坦之城的冒险者～奇尔特处取得。

＊这里有贩卖咒文书的人

【16】阿尔法尼斯坦之都【アルウあニスタの都】

前往莫利亚坑道的许可证，是要去冒险者之家与冒险者奇尔特谈话，就可以拿到了。但听说坑道到一半就不见了，要如何跟其它精灵订契约呢，要好好的去其它城市中的魔法研究所打听消息。

＊城内的迷你游戏：

（1）跑步游戏，跟城中跑最快的少年跑步，于城内绕三圈，如果赢了，就可以获得 1.猫眼石 2.牛肉 3.长剑 3.羽翼之剑

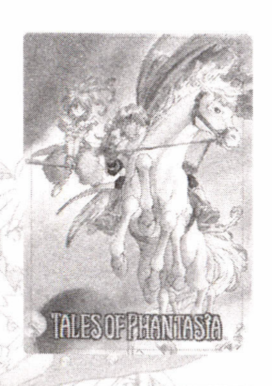
（2）取石头游戏，互相取石头，取到最后一石头的人就输了，赢了可得到精神戒指，非常好用的装备。

前往热砂洞窟语火焰精灵订立契约。

[17] 橄榄村 [オリーブウイレッジ]

从阿尔法尼斯坦巷东南方前进就可以到达一小港，跟停靠在此的船长谈话，就可以花320 元到达佛雷兰特的港口向东走有一村落叫橄榄村（或是欧力佛村）这里是通往热砂洞窟的，中途站请补充装备，注意此处的敌人如果是用火系攻击，会使他们恢复体力。

[18] 热砂洞窟 [火精灵的洞窟] 热砂の洞窟（イフリートの洞窟）



地下二层：先道地下二层取得火精灵的戒指，装备起来后按A就可喷出火焰，用火焰攻击墙上的开关，门就可以打开了，其它门也可用同样方法。

地下一层有个用戒指也打不开的门，这时就用在地下二层中找到的熔岩钥匙就可以打开，打开后火精灵就在眼前。

到了火精灵之房间，用戒指发出的火焰攻击中间的柱子，就可出现信道，和精灵谈话后会发生战斗，如果格雷斯有装备させておけ（假面具）时，就可不用花太多的时间，战胜后就可以招唤火精灵了，别忘了后面的宝箱。

[19] 精灵洞窟 [土精灵洞窟] 精灵の洞窟（ノームの洞窟）

先搭船到贝涅契亚后，再由陆路前往东方精灵洞窟，再进入洞窟时如果每有暗号，是进不去的，此时想起弹钢琴人的咒语 [キクリン]，打入就可进去了。

地下二层～四层：在地下二层可遇到一小孩 [迷途的偶像

クレイアイドル]，可以委托他带你到土精灵那里，要好好地做方向诱导，在土精灵入口处，有很多土偶像守卫着，你可以打开警报器开关，再利用空隙跑进去就可以了。

土精灵是利用土系魔法或必杀术等，来恢复体力，所以战斗要把特技［とくぎ］，关闭，只有从地面把头伸出时，加以打击，才是有效率的攻击。最有效率的攻击是，当土精灵集合在一处，从土里出来的时候，用袭爪雷斩加以攻击。打倒它后，便可跟他订立契约。

［20］浸石洞［水之精灵］ウンデイーネの洞窟

在阿尔法尼斯坦能知道，水之精灵在北方孤岛，因此先去贝涅契亚港，指定左边的船，船上记得要好好补充装备，和纪录。



在洞窟内有拉杆和开关，拉杆是用来换水的，开关是用来开门，其次在水精灵的房间，打开一个孔，再把水灌进来。

在水精灵的房间，按下两个开关，水会充满整个房间，水晶灵就会出现，攻击方法是：把魔法是地系和水系魔法关闭起来，集中用雷系或是火系魔法，特别是火精灵最有效，打倒后四大精灵就收集齐全了，接下来就是去莫利亚坑道。

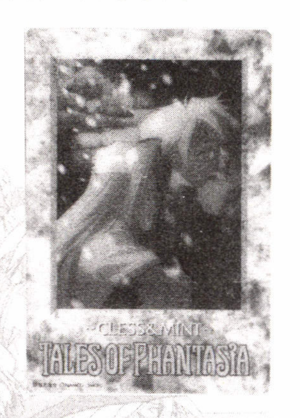
［21］莫利亚坑洞：モーリア坑道

入口处：再进坑洞之前我们要先确认一下我们的装备，［入坑许可证，四大精灵之间的契约，火精灵之戒指，十字镐］如

果你有忘了其中一项，就要回去拿否则就过不了。

地下一层：最初很简单，只要把拉杆拉下就可以到第二层了，中间的信道会再途中就被阻挡，所以不要走这条。

地下二层：先用第一个开关，打开第一个门，再将石像移动到第二开关并将他放置在有宝箱房间的门上，就会开启，取得宝箱后拉房内的拉杆，就能打开通往第三层的门了。



第三层：此重点是浮游装置，先使用装置在 ON 状态，在前进到左方，再将装置转为off，在进一步的越过开关，如果用步行就过不去，用左侧的off 解除装置再用开关4打开往地下4楼的门，把石像移动，在解除正下方的开关时，就可以打开通往第4层的门了。

地下4层A：这层看似不能走，但你要检查松树装饰品2次就会出现道路了，进入后按下开关门就会打开，到了第二个房间，左右都有一个，其中选择一个，再等女性走到另一个，如果是 on 就会出现宝箱。

地下4层B：首先要到上面用〔上上下下左右左右〕的方式来开启机关，再到下面开启第二个机关，门就会打开，进入上面的房间，开起房内的机关，通往第5层的门就会打开，再前往第5层前要先把下面有一个拉杆拉下，这是打开第一层中间信道的机关。

地下5层：先打开右边的开关，小房的门就会打开，进入后用火精灵戒指，打击房内开关，第六层的门就开了。

地下6层：此层有一宝箱，要从左边的入口处进入拉下拉

杆，道入就可通行，如此就可取得宝箱。回去时只要把石像恢复就可以打开门。

地下7层A：看起来好象无法前进，用火精灵之戒指打击消失的松树装饰，传送点就会出现，当传送到小房间时，要绕远路去拿宝箱再到传送点传回原本的房间，来回三次就可以到第7层了。

地下7层b：用火精灵戒指将五根蜡烛点亮，门就会开了，半途的墙用十字镐破坏，点亮附近的蜡烛就可打开通往第8层的路。

地下8层：小心此处蜡烛如果点燃就会受到攻击，要检查它就会发现开关，蜡烛也可能变成开关一而穿过门，所以应触动开关二，以便恢复，按下开关一时发现浮游装置，如此就可以通过有刺的道路。



地下9层：用第一个开关开门，用右上方的开关打开通往第十层的信道，但记得要先被水滴淋过再去开第二个开关，拉下第二个拉杆就可以直接通往第一层。

地下10层：此处有两个开关，先把宝箱拿了，再使两个传送点出现，先到右边的石盘室，读了后再到左边的招唤室，记得〔右一风，左一水，上一火，下一土〕招唤后就回石盘室，就可发现〔马克思威尔〕，要跟他战斗，因为它会用分子攻击，所以要准备苹果药，如果战胜它就可以跟他签约，然后到后面找戒指，但戒指却坏了，只好回阿尔法尼斯坦找龙古罗姆帮忙了。

［22］阿尔法尼斯坦之城～艾德华特府～橄榄村



到了城中，龙古罗姆告术他们有一个叫艾德华特的人，并给了主角介绍信去艾德华特府找他吧　。到了那，按A敲门，艾德华特的妻子出来，但他说艾德华特不在他去了橄榄村。但到了那里又听说他去了东南方的绿洲，总之，先去绿洲吧，记得要补充万能药再出发。

［23］绿洲

到了东南绿洲听说他到了东方绿洲，到了东方绿洲又听说他到了东北绿洲，到了东北绿洲听说他回了橄榄村，主角们又回到橄榄村。

［24］橄榄村～阿尔法尼斯坦

再旅馆听说艾德华特再收集〔蛇怪鳞片〕，主角就去沙漠找蛇怪，收集了五枚之后，回到旅馆，第二天艾德华特就会来找主角了。

见到了艾德华特，但他却说到优米尔森林才能修好，但要有龙古罗姆的信物，当要走时主角告诉他有关以前发生的事，他就跟主角约定，要研究送主角回现代。

到了阿尔法尼斯坦的魔法研究所，龙古罗姆要主角等一天，于是回旅馆，第二天再来，第二天时就得到〔王室徽章エンブ

レム]，优米尔森林要通过城东的一座桥，往西南方，但米精灵不能进入，只好留下阿杰了往优米尔森林出发。

[25] 优米尔森林 [水境ユミルの森]

到了森林前要有信物才能进入森林，进入后如果根束腰战斗最好用枪战斗，走过了复杂的路到达了了半精灵村落。

[26] 精灵的村落 [エルフの集落]

进入村庄却被守卫挡下来，有信物就可以前进，到达村长家，村长[ブラムバント]说要靠北边有一石盘的力量，才可以修复戒指，村长说森林的动物会带路，他也加入我们，但不可以操纵他，前往北边森林。

＊只要调查道具及药店的书架，就可以得到[龙舌草，熏衣草，鼠尾草，风铃草]，如果加上魔法水瓶，就会变成强而有力的草药。



[27] 特连特森林 [トレントの森]

到了北方森林，由于此森林非常复杂，容易迷路，所以照村长所说的，动物会带路，只要走满足[1.蛇正走动2.鸟正叫着3.蜻蜓正飞]的路径就可以到达石盘位置。

＊此处的宝物非常多，方向感好的人就去寻宝吧。

当村长把戒指放在石盘上，戒指就修好变成[月石戒指][黄玉戒指]，又得到说，十二星座塔有精灵居住，打家前往十

二星座塔。

［28］精灵的村落［エルフの集落］



回到村落却看到入侵的阿洁被抓住，正要判死刑，此时有一女子从旅馆跑出，哀求村长放过阿洁，村长考虑之后就放了阿洁，不准他再踏进精灵村落，此女子就是阿洁的妈妈。

＊阿洁加入后就不能到森林拿宝箱了，所以一定要先去拿宝箱。

＊有些宝物不知你有没有拿，［精灵洞窟西边港口］：有以些好用的恢复道具，［爱德华特府南边的营地］：凤凰千裂破的奥义书，［优米尔森林东边的营地］：狮子飞燕脚，［十二星座塔西南边营地］：花12000元就可以得到魔神闪空破。

［29］十二星座塔［十二星座の塔］

要注意的是，每个石盘都有他的歌，只要切换对歌就可以了：

第二层：从右到左是［灰暗，快乐，平静，勇敢］

第三层上：从右到左是［平静，快乐，勇敢］

第三层下：从右到左是［灰暗，快乐］

第四层上：从右到左是［勇敢，快乐，平静］

第四层下：从右到左是〔快乐，灰暗〕

第五层上：从右到左是〔平静，灰暗〕

第五层下：从右到左是〔灰暗，快乐，勇敢〕

第六层上：从右到左是〔勇敢，勇敢，快乐〕

第六层下：从右到左是〔平静，灰暗〕

要进月精灵房间前会与到月精灵的服侍者〔阿尔德米斯〕，他会做出恶作剧，淡月精灵责骂它后会送主角咒文书，到了月精灵的房间，就可以跟他签约了。

〔30〕米特卡鲁兹〔ミシドガルズ〕



到了城中感觉有股杀气，走向城堡被士兵阻挡，出是阿尔法尼斯坦国王给的王室徽章，就可以进去找莫里森了。

＊城内东北角有已卖〔袭爪飞燕脚〕奥义书的人，价钱是18000元。

＊记得要先存档，因为接下来是很长的旅程，不能纪录。

到了会议室见到了莫里森，及骑士国队长莱生，谈论道斯想毁灭世界，但阿洁却提出，道斯真的要毁灭世界吗，就被大家赶走了。为了接见国王，主角前往大厅，在途中听到道斯曾警告说，要魔法研究室停止研究。

国王说道斯的军队，在法尔哈拉山脚下，又说他们正在研发一种武器。到了研究室，原来他们正在研究，让一般人也可

以用魔法，尔且也正在开发一秘密武器。

走出城门不久，对道斯侵入世界的目的起了疑问，只好又回到巴德的家。到了巴德家，阿洁开始责骂巴德，有关母亲的事，另外也发现了道斯入侵世界，跟魔法有很大的关系。

主角等人到了城内，发现道斯的布下正挟持了一个小孩，他要莫里森和主角等人自决性命，此克莫里森使用移动魔法，到了敌人旁要救小孩，但却受到致命一击，为了自救，使出爆裂魔法，一瞬间两人都不见了。



因为出现刺客，所以莱生决定要攻击道斯城，组织了几个特殊队伍，并邀克拉斯担任第4队队长，特殊队伍任务是：援护城中主力部队，干扰敌人，使其脱离主力部队，于是克拉斯被被下来，主角们到街上步充装备，准备好了后就回到会议室，前往道斯城。

［31］法尔哈拉平原：［ウアルハラ平原］

平原入口处，特殊队伍也开始进行他们的任务，而主角的任务是搜查敌人，加以消灭。，此处的敌人是要接触后才发生战斗的。记得入口处有旅馆和记忆点，要加以利用。

＊此作战是以实际时间来计算，所以全部会被计下来，最终的目的是要把敌人［伊修兰德］（イシユラント）打倒，如果可以花短期的时间就将他打倒，国王会有奖赏。

敌人伊修兰德有强大的攻击力，但他的体力不是很高，所以用克拉克的，马克思威尔就不可怕了。

＊战争结束后可以到这里来买奥义书［袭爪闪空破］50000元

［32］米特卡鲁兹［ミシドガルズ］



正当主角在接见国王时，突然传来敌人的飞行队伍来袭，由于没有事先准备，国王决定使用秘密武器来还击，因为在接见室有很多药店，武器店，道具店等，记得补充好再走。

当主角想走出城门时，耳边又传出熟悉的声音，身体来到了古代的异次元空间，到了古代之神欧汀的部下威尔奇里身边，要他把グーングニル还给欧汀，主角就向他借了飞马。

为了消灭道斯而开发的秘密武器，攻击飞行部队，第一击就把他们击灭，但第二飞行队伍又来进攻，准备发出第二击时，秘密武器却爆炸了。

正当大家不知所措时，主角骑着飞马从异次元回来了。这时主角和能飞行的阿洁，飞往空中跟敌人战斗，要胜五次才能算胜利。

因为主角骑着飞马，才能打敌人打倒，但不将道斯打倒就不能有和平，将飞马还给威尔奇里后，主角决定要前往道斯城，来也把莫里森生前的咒语书交给主角。

［33］道斯城［ダオズ城］

道斯城［1］

向右走打开开关一，第一到门就会打开，实际上开关一并不是打开第一到门的，是用来切换第一道门和第二道门的机关，所以弄清楚了第一道门之后，再中途就应该通过单向通行的门后，回来在开启机关二，就可以顺利通过第二道门了。

道斯城［2］

道右边房间按照上下右左下上就可以开门，再以后也是造这顺序记好了。

道斯城［3］

在几个地方有死神之镜，要记好他的位子，将来会有用的

道斯城［4］

从大桌子的房间向前直行，就会有一上锁的房间，通过以下事件就会打开：1．读出力在此处的招牌事件就会发生。2．因为阿洁会依次踩右边的开关，所以只要配合他的行动，踩同样开关就行了。3．要注意阿洁会在最后的开关做出假动作，请小心。4．此层不会有敌人可以多次尝试。



道斯城［5］

虽然踩了此层的开关，但是却不能通过门，只好从右侧的楼梯上去，把另一层的石像推到洞中，再回到门处发现石像押到开关就可以通过门了。到了第二个开关，第依次踩上后门会被打开，但却看不到有任何东西，此时再踩一次留一人在此处，就可以往前走，最好不要把密多留在此处。

道斯城［6．7］

经过第六层到了第七层，如果在此城得到〔不可思议手镜〕就会回到死神之镜处，并在镜前按〔A〕就变成战斗场面，如果战胜就可以到镜子里面，再回到镜子的途中，请别忘了跟留下来的同伴会合。

镜子世界

再左上角打开两个机关宝箱就会掉下来，再到一房间，此处的开关和第二层一样，但要到着踩〔上下左右下上〕然后走到外面，会出现宝箱，发现黄金钥匙，可打开第六层的门，要留下一个人就选阿洁吧。

道斯城〔8〕

到了道斯面前，但他却一点也不想战斗，道斯突然使用时空魔法逃走了……



〔34〕阿尔巴尼斯坦～爱德华特府～米特卡鲁兹

道斯逃走之后，克雷斯等人只好回到阿尔威尼斯坦米找龙古罗姆了，龙古罗姆将莫里森所寄托的信和爱德华特家昼房的钥匙等东西，交给了格雷斯，拿到了这些东西之后，便赶往爱德华特公馆去了。

格雷斯到了爱德华特府，与其妻子说明来历，就可以进入府中。打开了2楼书房的门。这里放着莫里森对于时空转移，所作的研究资料，说明了要实行时空转移，要前往古代的繁荣帝国多尔就行了。虽然多尔这个王国自己沉入大海的深虚，但是还是具备有都市的多种功能。在那封信里写着只有克拉斯知道如何到达，经过一番的讨论之后，格雷斯决定，为了寻找多尔，只有先前往贝涅契亚了；但是蜜多却提议，是不是应该先让优

古得拉复活呢？！原因是有魔法，才能把道斯打倒。就算超越时空且找到了道斯，却因为马那的损毁，而无法使用魔法也是没有用的。虽然格雷斯及其它人，都同意这个想法。又要用什么方法才能拯救优古得拉西尔，使其复活呢？

结束在爱德华特府的事件后，要到一家旅馆去休息［最好到米特卡鲁兹的旅馆］，蜜多做了一个梦，梦到小时为了跟母亲要岁月的戒指，如何跟母亲撒娇。到了米特卡鲁兹，听到跟独角兽有关的传说，决定去寻找他，此角前往北方的白桦森林。

［35］ 白桦森林



在森林的路口规定［只有纯洁的少女，才能见到独角兽］，所以蜜多跟阿洁只好两人出发，但在途中却不知去向，原来阿洁前有交过男朋友。

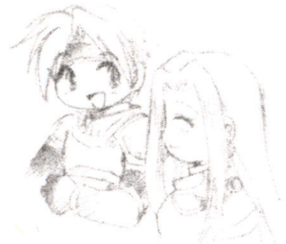
蜜多好不容易地找到独角兽，他便要求独角兽去救优古得拉西尔，但独角兽却不信任他，此时道斯的部下出现在眼前，要攻击蜜多。

留在入口的主角们，因为他们去很久心中很着急，所以决定进去找他们，再此处一定要多注意，如果没有去找阿洁的话，就会失去阿洁，一定要多注意。

当主角到达独角兽处时，马上跟魔物发生战斗，打败他们之后，发现独角兽也受伤了，但是独角兽因此相信主角们的话，把自己的身体变成了［独角兽手杖］，主角们就往优古得拉西尔处出发。



[36] 精灵森林



主角们到了大树面前，向独角兽手杖祈祷，突然一道光出现，主角们都昏过去了，当醒来时，大树已经恢复茂盛了，大树精灵出现向主角不断道谢。

＊因为多尔这个古代城市，是在贝涅契亚附近的海底，所以要到贝涅契亚得港口，记得要先把装备补充好。

[37] 贝涅契亚港

到了港口先要补充装备，然后再找停在左边的船长谈话，花200 完就可以到达谷城市的海上位置，到达目的地后就克拉斯就召换水精灵，水精灵会制造大气泡，使主角可以潜到水中，到达后气泡就会消失，水精灵也会消失，古代城市就会出现在面前。

[38] 古代城市多尔

主角们一个房间一个房间的检查，再西北方的房间发现一个发光的东西，拿到手上看，是一个会有其块图案的扑克牌，这张图案就是为了进入记忆室前的休息室，所必要的。

到了休息室有一个不能被打开的门，旁边可以发现一个有妇开关的四方叶片，把卡片插入门就可以开启。

[39] 休息室

在大房间分别有八个们和宝箱，宝箱里有可以开启控制室

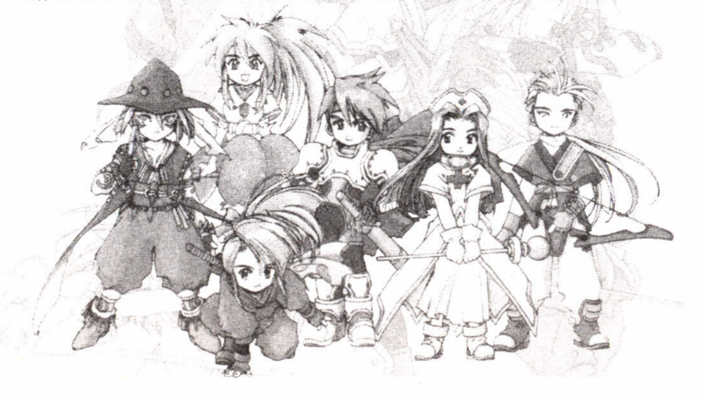
的钥匙，因房间和宝箱是随时变化的所以请耐心开启，宝箱理有咒文书请注意。

入侵到电脑室的主角们，被机器人认为是入侵者而发生战斗，只要把机器人打倒就可以恢复电脑运作，其功能是［医疗恢复系统］［时空传送］在传送前要先恢复体力。

［40］地下墓地～莫里森的家

只要主角启动电脑的时空传送系统，就可以回到当初与道斯决战的１００年后，实力增强的主角们，面对的是变得更强的道斯，由于没有什么特别有效的咒语，且道斯的咒语是超强，所以此战斗是以封印住道斯为目标，只有用连续的攻击，使道斯没有时间施展法术，才是最佳的战略法，打倒他后地下墓地会倒下，主角们只好快速逃出。

打倒道斯已经五天了，世界恢复了和平，从过去来的阿洁与克拉斯也要回去了，但就在这时，一个陨石从天上掉下来，里面有一个人，说他是从５０年后的阿尔法尼斯坦来的，而道斯到了未来破坏世界，主角一听，决定前往未来，打倒道斯阿洁和克拉斯也回来了，而杰士德也会加入队伍，一伙人朝未来出发。





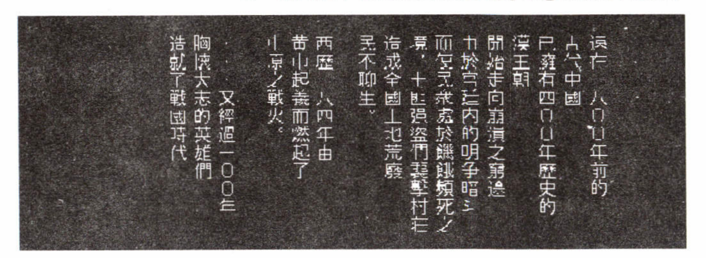
MD经典游戏《三国志列传乱世群英》之终极（BT）玩法——“捉鬼篇”



原作、发行：SEGA
类型：SLG
卡带容量：8Mb
出品日期：1991年4月26日

——谨以此文献给每一个喜爱MD游戏的朋友。

文、图：天使鱼
E-MAIL：ziseshuangyu@sina.com



序篇

“一统中原君王梦，乱世英雄谁敢当，

三国鼎立分天下，唯我英雄出其谁。”

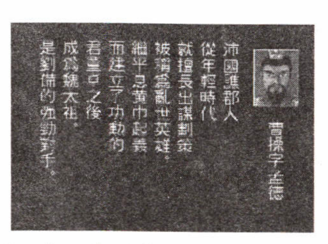
相信每一个中国人（婴幼儿不算啊！）看到这句诗后就会立刻想到在那“东汉末年，政治腐败，群雄纷起”，称王称霸的时代，谁不想“手提三尺宝剑，崛起于天下一隅，发号施令，四处征战，逐鹿中原，扫灭群雄，一统中国”，尽显男儿本色！所以关于三国题材的游戏是永恒话题，我这次想和大家介绍的不

是当今流行机种（PS、2Xbox、GC）上的三国游戏，而是一个我非常喜欢的机种MD（MEGA DRIVE）即“世嘉五代”上的一个经典三国游戏《三国志·乱世群英》，相信对每一个三国游戏迷来说，都有自己特有的游戏方式和战略之道，所以我在这里也不想讲游戏的攻略，那是一点意思也没有的，因而我们来谈谈一些比较有趣话题，这才是我今天想要说的主题啊（说了半天废话了：)），那么下面开始“捉鬼篇”吧。



◎ “鬼话三国”篇：

一、简介：所谓的“捉鬼”也就是通过一些特殊的方法去寻找那些本应年老或战死的武将和智将（感觉早几年的三国游戏几乎都有此bug，不知是游戏厂商有意还是无意的，总之都是“造福于民”啊）。此游戏的特别之处还在于每座城均可捉到至少两个“鬼”，且年代不同“鬼”的能力值也是不同的，有的“鬼”的能力相当的高，对战时的行动速度如飞（陆地神仙？），相当骇人，如果使用得法的话威力无穷，要想几年之内就统一中原那绝对不是问题啊！



二、捉“鬼”大法：捉“鬼”时必须满足下列一些特定条件：

1）攻守双方的武将人数之和一定要大于11（包括11在内）；



2）攻守双方最好不要有君主参与，特别是获胜的一方；

3）所有敌将全部收服，且要全部任用（这时胜方的武将数一定超过了10人）；

4）因每座城里最多只能放10名武将，多的武将必须要撤出城，这时将忠诚度高的武将全部撤出，一般留下降将即可（降将的忠诚度比较低）；



如果满足了以上的全部条件的话，你只要在下一个月的执行月中查看你刚才进行过战争的城池，你就可以发现会有一名在刚才的战斗中没有出现的武将的名字出现，此武将就是我们所要捉的“鬼”。

三、《全鬼分布图》：

主方－－为守城方；客方－－为攻城方；人名－－为捉到的鬼

城号	城名	主方胜	客方胜	城号	城名	主方胜	客方胜
1	襄平	胡车儿	伊辑	17	江夏	兀突骨	王忠
2	蓟县	吴懿	尹楷★	18	江陵	吴阑	王平
3	代县	黄盖	尹赏	19	临湘	崔琰	王甫
4	信都	高干	于禁	20	合浦	蔡瑁	王累★
5	临淄	黄权	越吉	21	平阳	蒋琬	王朗★
6	下邳	侯成	袁熙	22	临晋	沙摩柯	蒯越★
7	濮阳	侯选	袁术★	23	长安	司马懿	贾华
8	会稽	黄祖	袁绍★	24	许昌	司马炎	华歆
9	寿春	公孙渊	袁谭	25	西城	司马师	贾诩
10	建安	公孙康★	阎圃	26	襄阳	司马昭	郭嘉
11	南昌	公孙瓒★	袁尚★	27	永安	周善	藩配

12	番禺	黄忠	王伉	28	且阑	周仓	郝昭
13	晋阳	高定	王粲	29	龙编	周泰	鄂焕
14	洛阳	胡轸★	王修	30	临泾	周魴	乐进
15	安城	高览★	王植★	31	汉中	周瑜★	郭图
16	新野	孔融★	王双	32	江州	朱桓	夏侯渊
城 号	城 名	主方胜	客方胜	城号	城 名	主方胜	客方胜
33	宛温	朱然	夏侯淳	37	成都	荀堪	简雍
34	姑藏	朱治	乐琳	38	武阳	祝融	华雄★
35	西都	荀或	夏侯阑	39	云南	蒋干	关羽
36	襄武	荀攸	雅丹	40	不韦	钟会	韩瑛

注：1 、基本上“鬼”的分布大致如上图所示。

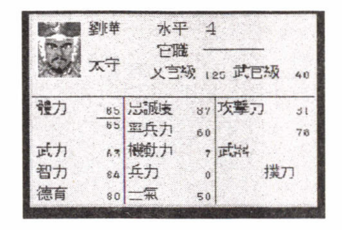
2 、但是也是有一个特殊的“鬼”，在任何一个城里都可以捉到的，它就是刘晔之“鬼”。具体方法如下：

1）攻守双方的武将人数之和至少要有12 人；

2 ）一方必须要将对方的主将或太守杀死，其余降将全部任用（这时胜方的武将人数也一定是超过了10 人）；

3 ）同理，多的武将必须要撤出城，这时将忠诚度高的武将全部撤出，一般留下降将1 名即可（多留几个也无所谓）；

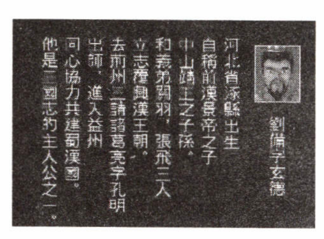
之后，你只要在下一个月的执行月中查看你刚才进行过战争的城池，你就可以发现会有一名在刚才的战斗中没有出现的武将出现，此武将就是刘晔之“鬼”。



四、驱“鬼”之术：当这些武将之“鬼”刚被捉住时会不听从你的命令，或不执行你所下达的任务，因而要控制好它们也是很重要的，一般有两种方法：



1）就是你只须把你刚找出来的“鬼”调入其他城池中即可，之后“鬼”就会听从你的命令了。{这对于只捉一、两只“鬼”的人来说非常的方便的；但如果你是“鬼”的收藏者的话，那就比较麻烦了，你要至少调动81次，那就要考验你的耐心了。对第二类人我推荐第二种方法}



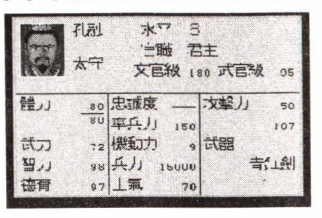
2）不须调动任何“鬼”，你只要先找出一只“鬼”让其在行军月中，不带一兵一足只须带足够的粮食（一般为999天），让它单独去攻打敌城，在战斗画面中这个“鬼”将不会受你的控制，没一会儿它就会自行撤军，并停在这个城池的边上不动，之后它不会攻击任何人也不会再受你的控制。但从此之后，无论什么样的“鬼”都会乖乖的听你的命令了。

五、道高一尺，魔高一丈：看看以下的终极（BT）玩法吧！

1、在215年，有一些“鬼”出来之后其各项数值高的吓人，就像是得道成仙了一样。但是当你reset游戏之后，其部分数值也会下降，不过也是相当的强了。所以在你想保存后下次玩之前，先好好利用一下其中比较强的bug，那就是你找出来的“鬼”所带的兵数为“无限大，利用“征兵”指令可将本城的士兵数加至999999，然后将其调往其他的城池，用此法可以将你所有的城的兵全部加满而不花一文钱，你说爽不爽啊：）

不过像这样强的“鬼”并不多见，神仙毕竟是少数啊：）经过本人将近30多个小时的测定，哈哈，所有的“鬼”都给我弄出来了（打搅古人安息本就不好，而我一下子又打搅了这么多“前辈”，真是罪过啊，要是他们在世的话一根小指头就能把我

捏死了，为了大家啊我就牺牲一下吧：))，在《全鬼分布图》中，人名之后加“★”的武将都是具有奇高能力的“鬼”，想说明一下，如果你找的“鬼”所对应人物在你游戏时期还活着的话，那它就不具备这些特殊的能力了，而是与它所对应的人物的数值相等了。



为正常时的数值→

↓为刚捉到时“鬼”的数值

↓为reset 游戏后“鬼”的数值

在此，本人向大家强烈推荐孔融之“鬼”（200 年就可以捉到了，可以说是出场最早、最有收服价值的“鬼”了）

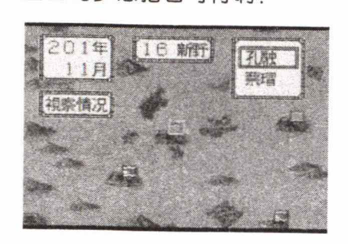
2、当你reset 游戏之后，这时“鬼”的数值下降了，但其所带的士兵人数减少至1 万6 千多（正常游戏时武将所带的士兵人数上限为1 万5 千人），如果此时与对方的军队相遭遇的话那是百分之百死机的了，所以应该对其士兵人数进行调整（减到15000 就行了）。这时你只要用一个“鬼”即使不带兵也可以轻而易举的拿下一座城，因为不带兵的“鬼”每攻一次城，这座城的防御力就会减1，强吧：）不过还有更加厉害的东东呢！想知道就继续望下看。

3、在捉到一个好用的“鬼”之后将其调往另一个城，再使用相同的方法把它多捉几次，这样就会有了N 个相同的“鬼”（注意：同一座城池不能放两个相同名字的“鬼”，要不然其中一个就会消失，你就白忙活了半天了），把这些相同名字的“鬼”放在不同的城中，当你对其中一个进行指令，例如征兵时，其余的



“鬼”都会自动执行这项指令。你想想在战斗中如果一个月攻不下的城，在下个月的视察月中可以用此法给远在外地的“鬼”将征兵，那还不爽死你啊：）快速统一全国的梦想指日可待啊！





◆尾声篇：

也许你会不相信，以上这篇文章是我在1999年初写的，那时我有一本“软面抄”本，是用来专门记录我玩游戏的过程和一些秘籍及心得。还记得当时我玩此游戏是在MD上玩的，时间大约是1998年的样子。那年我遭遇到了至今为止人生中最大的挫折（学业的失败），往事不堪回首啊……但在一个偶然的机会下我和我最好的朋友合买下了一台MD II型机（以前都是在同学家玩的），那时真是让我爱不释手啊（随机子买的第一个游戏就是《火枪英雄》），当时说好的一人玩两天，当轮到两天没得玩的时候，我们就各自找资料去寻找好玩的MD游戏，结果就是我们俩搜索到了几乎全部的世嘉经典游戏，如“光明”全系列、“梦战”全系列、《怒之铁拳III》、《梦幻之星IV》、《超级忍II》、《超级16人街霸》、《魂斗罗》、《光之继承者》、《幽游白书》等等，大约共有三十多盘卡，其中不乏还有几部是Z版卡带（“红心”卡），可是花了不少代价啊（我的“铁”啊！）。不过还好，现在所有的东西（机和卡）都在我这里保存着：）

在那不久之后，我的朋友弄来了《三国志列传·乱世群英》，我被它深深吸引了，“三国志列传”真是一个相当不错的游戏，内容十分流畅，尤其是当两军大将做1VS1决战时，在当时来说设计的是相当的新颖，其动作更为过瘾，让你除了在玩SLG时还可以体验一下格斗，这是战略游戏上的一大突破啊！这让我

愉快的玩了一个多月啊（《梦幻之星Ⅳ》我可是玩了整整三个月，完美通关！）。

这次把我这篇拙文献上给大家分享，一是为了表达对经典老游戏的怀念，是模拟器给了我们这样的机会，感谢那些模拟器的作者及为此所做出贡献的人们；二是为了表达我对《模拟时代.COM》的支持，希望大家都来支持ET，同时也很高兴能有机会遇到这么多同自己一样喜爱游戏的朋友。虽然我很少上网，但希望有机会时大家能够多多交流。

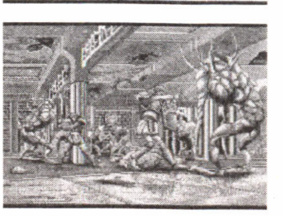
想说的都说了，终于可以喘口气了：）好了，唠唠叨叨罗哩罗嗦了半天，希望大家能看懂啊！（你当我们是三岁小娃啊！）最重要的是希望大家有空能够试一试，重找一下过去的感觉（不要使用修改器，而是慢慢体会一下世嘉这个伟大的公司带给我们的原汁原味的游戏快乐）。

最后再献上一个MD上（不是MD－CD也不是32X上的）的94年底的卡带游戏的几张截图给大家欣赏，这是一个即时RPG游戏，非常好玩，强烈推荐！真的，说实话看过此游戏的人不多，玩过的就更加寥寥无几了：）你不信吗？那你能一口说出这个游戏的名字吗？：）可能很多人会说这是“光明”系列中的游戏，不过可以肯定的说这个可不是的。

这个游戏的名字叫《SurgingAURA》，中文翻译过来就是《澎湃的电风》，有兴趣的朋友可以去找来玩玩，找不到可以发E－MAIL给我，我愿意上传给需要的人。









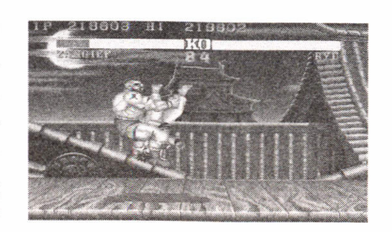


作者：旋风腿

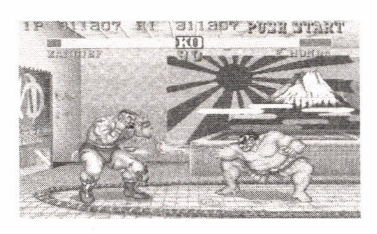
呵。大家玩12人都爱用谁？RYU？KEN？古烈？我最爱用的就是桑吉！螺旋打桩，十字旋风转，还有多彩的投技，无不令我倾倒；另类的发型，发菜一样的胡子，红色的战斗小短裤和鞋子无不成为战斗中亮丽的风景，一身强劲的肌肉一举一动都散发着MAN的味道，特别是大腿的肌肉，一跳一跳的，别提多发达了；而他也与众不同，在对战时每个对手都是双拳紧握，象杀父仇人一样瞪着你，就差“FIGHT”字样没出来就想开扁了，而老桑摆出的肢势是俩手掌自然地张开，身体有节奏抖动着，并脸带少少微笑看着对方，这完全体现了老桑亲切和蔼的一面；在战斗时老桑并没有用什么夸张的气波啦，用铁叉啦，喷火烧人啦，放电电人啦等等，而是一拳一脚的实在地把对手打倒，强人就是这样嘛；胜利后摆出的胜利肢势别提多酷了，多帅的肢势啊！

哦呵呵，下面就让我化身为老桑，让大家看看他是如何制霸列强的吧，哦呵呵。

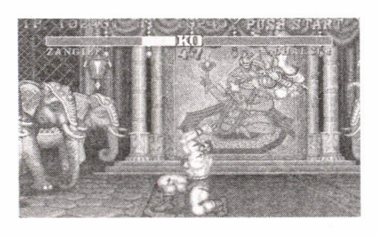
第一个对手是缠头巾的日本仔，可别小看他，这小子会发波动和什么龙卷风腿什么的，这可难不倒俺老桑，他发波时我就跳过去拳脚猛扁，旋风脚来？好，我就蹲下轻拳猛戳其脚跟，打



得这家伙窝火了，他竟然站在我不远的地方动也不动，正当我迷惑他干什么的时候，只见他原地一个升龙拳升到空中！靠！卖大包也不用这样吧？我不客气啦！走过去一个漂亮的投技了结了这日本仔。



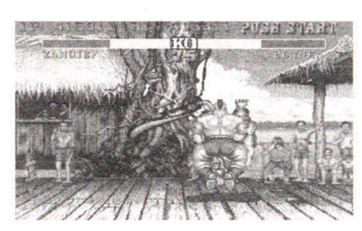
想不到日本还有一个对手，什么，令我不满的是比赛场地是一个浴场？滑倒了我怎么办？不行，我买保险先；而我的对手是一个？准确来说是一头肥的猪，当我好心想提醒他去减肥的时候，这家伙竟然双掌齐发向我进攻！幸好我躲得快，不过我也窝火了，对这种没礼貌的人不必客气了！在我连跳猛劈了几脚后这家伙看看讨不到便宜看来是改变打法了，只见他向后跳了跳，然后摆出如厕（？）一样的肢势，他干什么？有没人回答我？答案是没有，就在这时只见他整个人凌空飞起向我撞过来！我想如果我手上有一块板砖的话我会狠狠地砸在他头上，看他怎么死！不过想归想，这种卑鄙的打法我是坚决不做的，所以我一个漂亮的后跳飞踢Ｋ．Ｏ 了这肥猪。



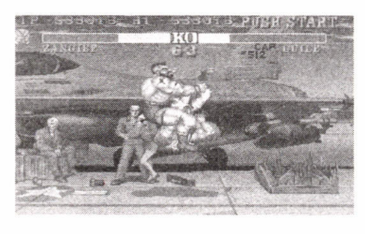
哇靠！这印度佬从来不吃饭的？瘦成这样？不过各位不要小看他，他长手长脚的攻击令人防不胜防，在我连续躲了他的攻击后，什么？口中喷火，吓得我赶紧十字旋躲开。“你的正职是马戏团的吧？”我想这样问他，当然了，周围该死的大象鸣叫可能令他听不见，就算他听到了也未必理会我；这家伙见喷火



讨不到便宜就向后连跳，看准他在空中滞留时间过长的原因，我毫不客气走过去中脚猛窝这家伙，在他被我打倒的那一刹我清楚地听到他肋骨断掉的响声，不好意思，我用力过大了，呵；比赛后我发誓下次一定不来这比赛，因这几头该死的大象吵得我耳朵都快聋了，￥％……—￥＃



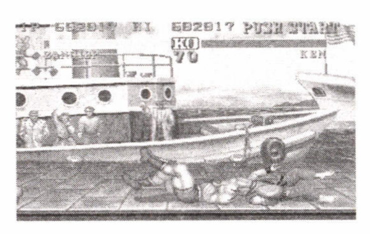
站在面前的是什么东西？青色的皮肤，全身还有鳞片？而且还一口獠牙！怪物一个，它给我第一个印象就是这样；而且我们对战的地方有一棵树，树上有条大蛇，我首先想到的就是；蛇酒！因为我经常喝，呵呵；一开打这家伙就张牙舞爪地向我跳来，找死么？我老桑最擅长的就是投技，没几下它就被我糊弄得差不多了，只见它疯狂地连跳几下，然后用爪子往地下爪了俩下，就吱吱吱地放起电来了，好家伙，我家经常停电，当我家发电机怎样？月薪面议好了！想归想，我还是一个重脚把它绊了个滚地葫芦而赢了这场对决。



U.S.A，一个一看就是大兵的大兵和我比试，在周围还有看来是他的战友在给他呐喊助威，还有几个军MM 在不停向场地抛媚眼，什么呀，想用美人计来分散我的注意力？做梦吧，我是很爱我老婆D！

开扁了！这家伙还有点真材实料，又是手刀脚刀什么的，

攻击也快，不过我利用他爱发手刀这点连跳踢了几下。打得他看来想改变战略了，只见他发了一个慢慢的手刀，然后就径直向我走来！从他杀红了的眼睛我读懂了他的意思：想在我挡住手刀的一刹那用投技摔死我！呵呵，想得就美，老子就是投技达人！在他走来我面前的时候我故意不挡，他的投技当然失效了，那我不客气啦，趁这空隙我老桑必杀螺旋打桩投发动！（在我抱住他的时候我可以从他脸上看出他的表情很愕然，而我在空中转了好几圈时我确切地看到他口吐白沫，眼睛乱转）。胜利了！另外想说的就是我看他背后的裤袋别着一把梳子，看得出他很爱这发型，不过我看得很清楚，那上面满是发胶和油污，真不卫生！！



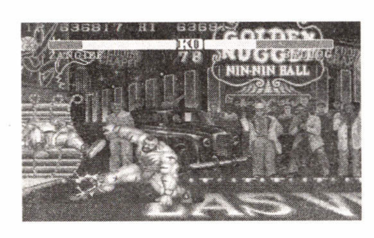
来到一个码头，哦，这红衣小子看来是和那日本子是同一个师门的，招数也一样，不过他手脚比那个快。他一上来就原地猛跳，我就蹲脚绊你，旋风腿？好，我就蹲下拳头窝你小肚子，没几下他就头上冒鸡鸡——晕了，我不客气地走过去一个摔死鱼投（斜下中拳），这家伙狼狈地爬起来，也不看清楚敌人在那就乱发升龙拳！我百般无奈地使出几个投技打发了这小子。



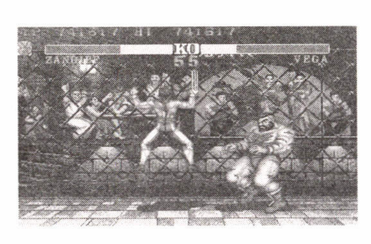
哇哇，这中国小女子好漂亮哦，就是下面穿得暴露了一点；一开始这小 M M 就前跳啊，后跳啊，左跳啊，右跳啊，还会弹墙跳，我老桑自愧不如啊；利用她爱跳这机会，我趁她着地时猛用投



技摔她丫的，只见她站在原地不停地发气功脚，这看来是她的绝技了，不过，你走光了呀……胜利后我想提醒一下各位女性格斗家，打架时别穿得这么暴露！特别是那个KOF的什么舞来着？唉～

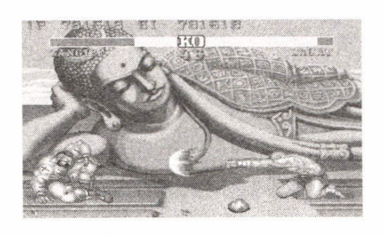


面对传说中的4大天王（脏锅流泥？）！！我吸了一大口气，走进了第一个比赛场地，这家伙一看就知道是拳手，拳术很好，但脑瓜不咋灵。我发觉他好象对下盘攻击没什么经验和技巧，于是我就蹲下拳脚收拾了他，蛮牛一个嘛！

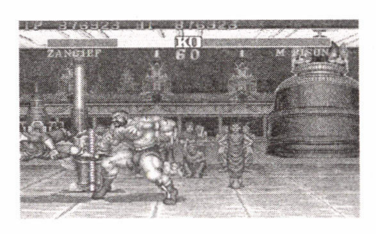


第2个天王是叫什么域加是，什么呀，戴铁爪出赛？犯规！还戴上面具，身上还纹身，摆什么酷嘛，我老桑最看不起这种人了，骂归骂，这家伙的攻击可不能小看，动作快，攻击距离长，我看准机会连跳踢了他5到6下，还把他铁爪踢飞了，接着他狼狈地爬起来，检起铁爪戴上也不检查看有没有戴牢就跳上了铁网。（对了，我还要向大会提出抗议，什么呀，这里的场地下个监狱一样布满铁丝网？不行，比赛完我要发个彩信抗议一下！！）只见这家伙象壁虎一样愉快的攀爬，我强忍着笑不敢大意，一步一步后退施展飞踢搞掂了这铁面佬。

第3个天王叫沙加特，一身横肉倒不比俺老桑赖，我看他

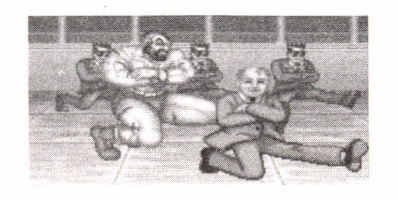


还是独眼的，正当我心里猜测他的眼睛是因为包二奶被大奶发现抓瞎的，还是其他什么的时候，这家伙竟然招呼也不打一个就出招了。什么老虎侧踢，老虎弯刀和一些天晓得是什么＊毛升龙拳的招数，全部如暴雨一样朝我打来，好家伙，当我是白痴啊？趁他发弯刀时我就猛跳过去连续几个螺旋投，他很快就没气了，当然，胜利是我的，哈哈。我奇怪的是他发那个下路弯刀的时候，我怎么也想不明白他的双手、身体和屁股是成一条直线的，挺专业的姿势，我不明白他是怎么做到的，这也是这场战斗我唯一佩服他的地方。



来了来了，最后的决战！在口破洪钟中间，我和这个叫维加的军官，看起来更象个没落的司令，我有一种很奇怪的感觉，就是我觉得打败他是件很容易的事，事实证明我的感觉没错，我没几下就痛宰了他，而更奇怪的是我不知道他那象刀片一样尖的长鞋子是怎么把脚伸进去的？三寸金莲？我倒！

最后，作为压轴的表演，从俺老家远道而来的哥28桥夫特意和我一起表演了精彩的民族舞蹈，并博得了广大观众的热烈喝彩！







漫步经典 火枪英雄

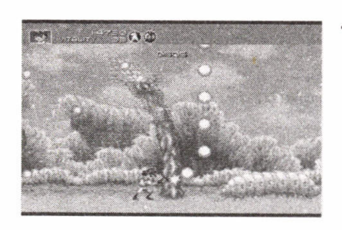


角色分：4.62　音效分：4024
销量分：4.43　操作性：4.32
热衷度：4.54　剧情分：4.25
总分：26.39

1993年在MD（含MD－CD）共发售了123款软件。在日本发布的93年MD评奖表中（角色设计，音效，销量等6各方面进行评分，每一项最高是5　分，3　0　分为满分）火枪英雄(GUNSTAR　HEROES)以26.39分成为1993年度MD评奖中最耀眼的明星，其主角，敌方角色及场景的描绘和用光，都极为细致出色。本游戏除总分勇夺冠军外，6　项评分中的销量，操作性及热衷度均排在榜首，正是名副其实的Ｎｏ．1

本人当年ＭＤ上５大保留节目之一，（其余４款为超级忍２，街头霸王１６人版，梦幻模拟战２，皇帝的财宝）而这款又是本人的最爱，常和好友在一起玩的天昏地暗，不亦乐乎……

——印度神游



ＭＤ时代数一数二的清版ＡＣＴ，两种武器搭配系统实属经典，各种动作华丽实用，各方面都无可挑剔，不愧为大奖得主啊！

——crazymaddog

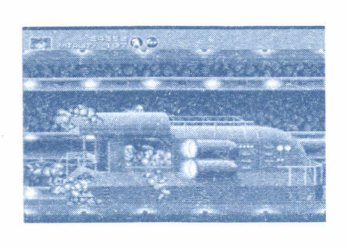
绝对的经典！！特别是双人游戏时感觉很不错！当年初中的时候偷偷拿着钱玩ＭＤ的时候，玩的最好的就是这个游戏了。

——アルカード

最早从游戏厅玩，有了MD后在家玩，再有了PC后用模拟器玩；真是久玩不厌啊；尤其是双打，乐趣无穷。根据游戏难度的不同，BOSS 的形态和攻击方式也不同；就是那个出“魔强统一战”和“光明十字军”的厂商做的，强啊！

——————— starci

第一次看到还是在小学时（大概一、二年级），记得那时暑假和妈妈一起去上班，妈妈的单位旁就有租MD的。于是我天天都去那里，可是妈妈不给钱，所以只能看着。终于有一天，老板说可以让我免费玩一回，还问我要玩哪一盘，我便挑了一盘封皮最好看的，可老板说这个太难了我玩不了，所以只能换了一盘。不过几年后，我在邻居家新买的兼容世嘉16位机的VCD上又见到了它。这回总算能玩了，可到了第5关的中BOSS却总过不去（就是那个满天乱飞的舰长，再不知道，就是那个往火车下扔人的），成了当时一大残念。又过了几年，我在模拟器上再次看到了它的身影，而且总算完美通关了。这个游戏就是“敢死的（GUNSTAR）”英雄——火枪英雄！



说起系统，他的武器搭配系统很特别，而且每一种搭配都有自己的特色，不知GBA上《恶魔城－白夜》的魔法书系统是否就是从中衍生而来。而他的成功之处还不止于此，各有特色的版面也是一大关键词。5 大关的版面几乎没有让人感到过重复（第5 关开始那一段除外），而且各大版面中穿插的其他类型的要素也都恰到好处，真是让人佩服Treasure 的实力啊！

——————— X-ei

最喜欢那种ACT+STG的感觉，以前一直闹不清，这到底是ACT 游戏还是STG 游戏……总之当时除了幽游白书外就是





这个游戏手感最好了！也就是通过本作和幽游白书才认识Treasure公司。可惜没有续作……

——————————步行虫

当初几个人凑钱去租，然后回一个同学家排队等着玩，因为只有他一个人有md　－_－！。呵呵，怀念啊，得重玩一遍才行……

——————————guazi111

买过唯一的MD卡，但是会死机，给退了……最近模拟器通关中。

——————————惠天天

偶第一次是在dc上用模拟器玩到的，感觉不错。

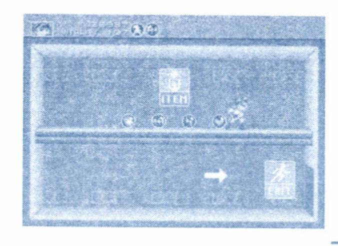
——————————rockmanxy

竟然没玩过，真丢人………这么经典的……写检查中。

——————————门神

虽然我没玩过，但小时候老听同学谈，弄得没玩过却对游戏内容倒背如流……寒……

——————————浩瀚

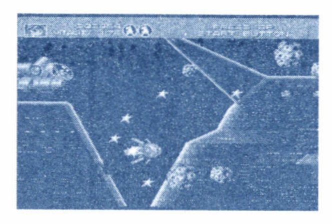


MD上的ACT超级经典，一共7关。由四种不同的道具组合可创造出14种不同的武器，对送道具的小鸟跳起攻击会同时掉下3、4个武器。

——————————Maxima

这游戏除了叫火枪英雄这个名字之外，还有另外一个名字：银河快枪手，D卡用的都是这个名字。本来我是不知道有这

款游戏的，但看了电软某一年的增刊，里面介绍了这个游戏，据说不错，评价也很高，于是就想买一盘。还好，这游戏挺大众的，到处都有卖的，很好买到。但是玩过之后稍有失望，没电软评价得那么优秀，或许是我不喜欢这种游戏的缘故吧（可魂斗罗我还是很喜欢的啊）。平心而论，这游戏是还不错的。声光特效在MD 游戏中算是表现得出色，而且人物还出现了语音，虽然只是简单的"嘿呀"。游戏速度感比较强，玩起来还算流畅，游戏场面也很火爆，各个场景描绘得很细致，最有特色的就是武器系统了，把不同的枪械两两搭配，除了原有的2 种枪外，还可以改造出具有这2 种枪特色的一种特殊枪来。游戏中总共有14 种武器。除使用武器枪械之外主角还有滑铲（瞬间无敌），投掷（破坏力比用枪械攻击敌人还大）等技巧，并且游戏关卡地形复杂多变，敌方BOSS 形态和攻击方式多种多样，非常有特点，整个游戏独具创意，这些都是《火枪英雄》的亮点。缺点就是游戏时间过长，通关一遍很累人，并且游戏性稍差，耐玩性不强，往往一次通关后就不想再玩了。主角设计没什么特色，1P 和2P 除了衣着不同外没什么区别。故事很老套，有一关是射击版面，但2P 是副机，只能控制射击方向和开炮，也算是一个缺点吧。总之还算是不错的游戏，毕竟这游戏的厂商是推出过《幽白魔强统一战》、《异形战士》、《守护英雄》等大作的Treasure 公司。都是精品没得说。



—————— langrisser

此MD 极品游戏是TREASURE(财宝)出的，每次SEGA 公布主机第一批加盟的总有他一个，不过他是个比较另类的公司，出的游戏很少，但都是精品。SS 上的《守护英雄》《闪亮银枪》、DC 的《斑鸠》……在DC 停产若干年后还这么有诚意的把大作《斑鸠》完美移植，除了要感谢写联名信的玩家，此公司的精神一定要拜！我喜欢这个公司很久，现在终于有机会大赞特赞一



番了……

——光影

经过了这个游戏和幽游白书，是我彻底了解了Treasure公司的实力，听说此公司员工总共不到15名，却能在MD那样的主机上做出如此惊人的游戏，令我佩服，记得当年和同学一起玩时，最令我们感到爽快的就是主角与敌人靠近时的摔投！而且偶觉得此作的武器系统也是十分出色的！

——NickHoliday

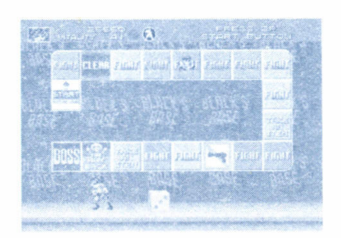
55555……这才知道——MD上——还有这么个——经典的——游戏！郁闷ing！！！

——lovesky

我就喜欢：

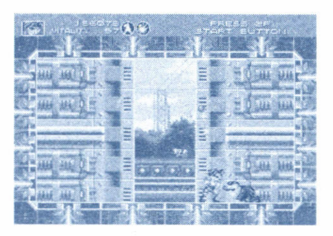
1．游戏画面精致，层次感极强。尤以爬金字塔那里和最后一关最后被几个关底监视着战斗处最为经典，此游戏也堪称MD时代的精品。

2．游戏中还有另类关出现，扔色子决定前进步数，终于经过千难万险，到了最后，以为自己终于熬出头来了，一激动扔了个"一"，踩到了一个骷髅，我晕！还要从新来过，Oh My God，8要啊！



3．诅咒那个BT的胖子关底，输了之后，把宝石扔给了我，我满心欢喜跑过去拿……砰的一声爆炸了，居然是假的？！这个该死的家伙，我顿时怒火中烧，874它100遍（狂轮这斯）！！！

——化乐天



哈哈，很多人都和楼上一样被骗了吧！我可是不管他扔什么，一直殴他到爽为止。好象是93年MD大赏的第一名吧，可以说是MD的必买游戏之一。游戏的可玩性极强！比如EASY模式下隧道那关BOSS的变形次数要比HARD模式少很多，HARD模式里敌人BOSS的攻击也更多样化，而不是象一般游戏那样只是增加子弹密集度而已。玩了这个游戏后，我彻底变成了Treasure公司的FANS，不过在斑鸠之后好象又没什么动静了，反正出手必是精品。

——左京

本期光碟中附送了Treasure公司在GBA上的新作——铁臂阿童木。大家可以去试试。

——漫步

两个造型像小偷的主角，汗……

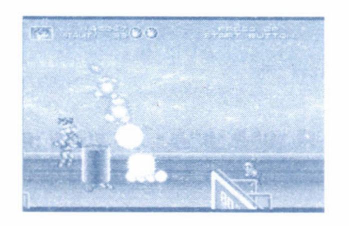
——东方

印象最深的就是主角的“立扑”攻击特别厉害的说。

——RAIDEN

曾经在我的哥哥家玩过，我哥哥总是让我冲，原来太小不懂，后来知道了，原来是让我作挡箭牌，可恶！

——xianjian611



第一次跟哥们一起合作打关时只见1P漫天飞（我是2P）原因就是我神经高度紧张，按键频率超高，对1P连用投掷。

——MNB



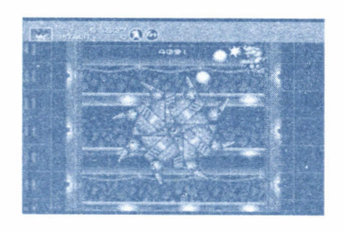
BT的expert级难度……

——————— HOU_d

2个主角好象有一个发枪时不能乱跑，但近身攻击力很强。第2关往下滑时躲在屏幕最上面就可以了。还有个仿大富翁游戏。武器用跟踪枪，然后掌握好躲避就能通关啦！

——————— 杰斯汀

很新颖的武器搭配系统啊，我最喜欢用跟踪配激光，按着攻击键逃命去咯：无意中还发现送道具那个飞的（现在还不知道是什么），如果跳到上面再来个←↓→+攻击键，就会掉出更多的东西，双打的时候只要用同伴砸它就可以了（同伴的利用价值？）。BOSS设计很有新意，比如隧道那关的"百变金刚"有好多种攻击方式哦……还有微缩型士兵啊、还有空手对大熊啊等等等等等等；游戏还设计了诸如可变式迷宫，每一次做出攻击动作都会改变迷宫构造，掷色子的动作也很有创意啊……（此处省略500×N字）。总而言之，现在提起这个游戏就有一种找回童年的感觉。



——————— DRACULA

这个是被现在的孩子们遗忘的好游戏，或许他们永远无法知晓，但为了抢md手柄和朋友吵架的情形仍然历历在目啊。遗憾的是，我还没有通关。

——————— akusel

这个我先玩的是md版，后来玩街机版居然第一次就一币通关了，感觉md版比街机版还难。

——————— chaz

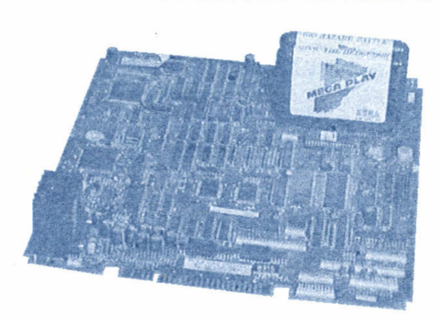
第一次听说这款游戏是在95年买的一本游戏攻略书上。因为攻略写得很精彩，所以也产生了很大兴趣。

第一次见到是在街机厅，当时是3合1，战斗原始人，火枪英雄，蛇吃蛋。但从来没玩过，因为每次排队的人都很多。

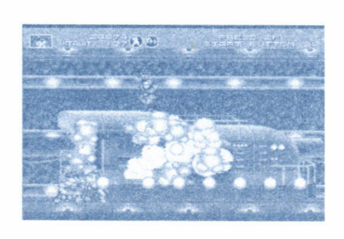
这次终于可以园梦了，感谢et。

——————— Clark Steel

关于街机上的火枪英雄需要说明一下，Treasure公司并没有制作过街机的专属版本。SEGA官方出产过一块名为MEGA PLAY的MD改装基板，其游戏列表中就有《GUNSTAR HEROES》，但并没有《战斗原始人》和《蛇吃蛋》。所以楼上所玩到的极有可能是非官方改装机台，即外表是街机，里面其实是一台做过投币控制处理的MD。如果哪位读者还能找到上述机台，以及提供更准确的资料，请来E-MAIL：jkmanbu@21cn.com告之。



——————— 漫步



其实我没有怎么玩过MD，我就是那群被TVGAME潮流抛弃后成为PCGAME玩家的众多人里的一个。但是，这个游戏实在是太出色了。当时商场里用来演示MD的游戏中：除了《战斧3》，《12人街霸》，《鲛！鲛！鲛！》，另外一个就是《火枪英雄》了，当时看到那隧道机器人



的场景的时候惊叹，居然有这么有趣的游戏！因为这几个游戏我曾经立誓要攒钱买ＭＤ，无奈这是没有可能的……

——————————近滕诚

嘿嘿，有很多人都没玩过啊，我也是其中一个。不过，听大家这么一说我也有试一试的意思了。

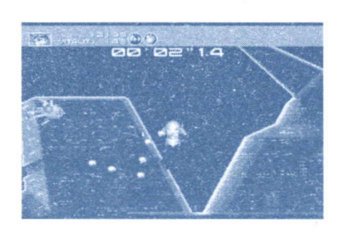
——————————shentrin& 马克思主义哲学

与我喜欢的幽幽出自同家，不玩可惜了——绝对经典呀！现在我再回家爽一次去！

——————————dream boy

你知道吗？

这个游戏中隐藏着一个比较ＢＴ的彩蛋——Timeron的秘密！



在第二次跟名为"Timeron"的小飞船相会时（在太空的射击关），一个定时器会开始从 00'00'00 计时。这时不应该打爆Timeron，而是一枪不发的尽力躲开那些子弹。就这样２０分钟左右，会出新敌人，继续避开它！坚持２分钟左右它会自爆。

接着到大约 50'00''00 左右，一个大蓝球将会出现。会反弹攻击，伤害是11点。

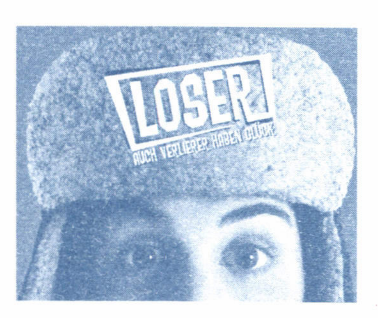
最后当你坚持到定时器从99'99'99'跳回00'00''00的时候，Timeron的秘密就展现在你的面前了！

怎么样，你能挺多久？

不知化乐天同志对上期送出的礼物喜欢否，希望能在偶的邮箱里再次看到兄弟的佳作哦。其他朋友也一样啊，投投稿，练练笔，如果对自己作品信心十足的话，不妨直接把联系地址也加上，说不定惊喜很快就会出现在你面前哦~~~

本期再次送上Neo的作品，希望大家喜欢：)

美丽的失败者



我是天生的失败者。

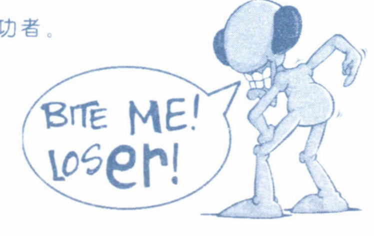
自小，我就很失败。早在“失败”这个词未流行之前，我就失败。由小学到中学，我是个全职的自卑者，我全职自卑，根本没时间去兼职快乐，更不要说兼职自大了。后来，我曾经努力要成功，我要做个成功人士。结果，当然是失败。现在，我不再想不做失败者了，只是，我现在的目标是：做个美丽的失败者。

“嘭！”，我做到了。我，一个美丽的失败者，披着名牌薄斗篷，站在水穷处，坐看云起。忽然，一双皮靴出现在我眼前，原来站在我面前的，是那个丑恶的成功者。丑恶的成功者是个成功人士，他成功了，他威风八面，趾高气扬，人人都知道他是成功人物。

但是，它是个丑恶的成功者。

而我，我是个美丽的失败者。

这个世界，尽是观众。总有些人，是欣赏美丽的失败者的。



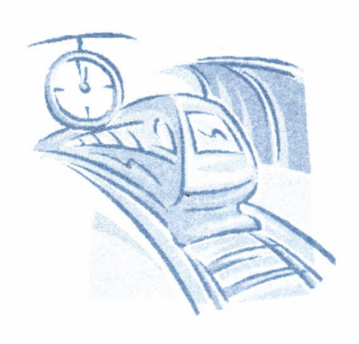


阶段



人，可以如翻书一般，一页一页的，翻开新的阶段吗？

不知从什么时候起，他对于这种阶段式的生活，有种执著的狂热。他渴望自己的生活，可以久不久就跳进新的领域，翻开新的一页，踏进新的阶段。这阵子是这样的，过两个月，变了完全另外一个人，过的生活，使另一种生活。对于这种身份急剧转换的生活，他不知何解有种无法解释的热爱。其实，这无非是为了要对现实生活挑战，要创造刺激的生活，现实，实在太现实了，套在每个人的头上，使他们无法冲得破它的范围。而他，想不同地冲破现实，达致不停的有新阶段的境界。他努力地想，努力地试。不过，现实还是现实，他与其他人一样，无法冲得破。



几年了，他的生活转变了一点点。算是到达了一个新阶段了吗？勉强可以这样说。不过，与他原本的目标一比，是太满太慢了。

然而，他不是比其他人更快了吗？

大海

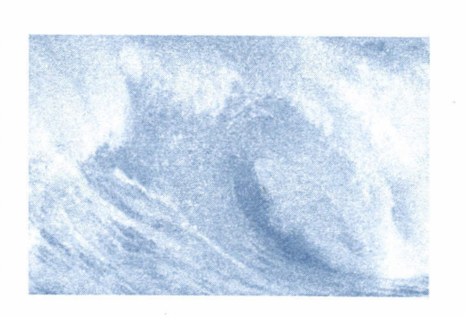
晚上，大海忽然间觉得很孤独。一个大海的孤独，使一种



独有的孤独，没有人可以开解他，没有人可以了解他。

大海看着岸边，今晚没有人。没有人来看海，怎么了？难道今晚世上所有人都不孤独？今晚没有孤独人，谁会信？大海感到需要出外走走。晚晚停留在同一个位子，太沉闷了。但，去哪里呢？由印度洋去大西洋吧，由大西洋去太平洋吧，由太平洋区南中国海吧，由南中国海去南极洋吧，由南极洋去加勒比海吧，由加勒比海去地中海吧……

都去过了。



无论大海怎么样走来走去，他都走不出这个地方。虽然大海是那么大，他觉得都不足够，他需要走出地方。但地心吸力吸住了他，他最多时掀起一些巨水花，甚至巨浪。巨浪高至二、三十米，够了吗？但对大海来说，是不够的，他仍然被困在这地球内。

孤独，永远没法排解得去。

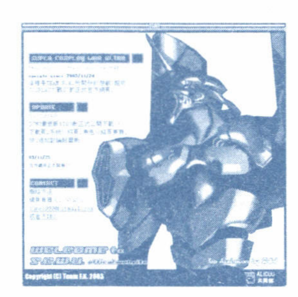
大海也这样孤独，住在岸上的人怎办？

——by 不是救世主的Neo



大家好，本期原创工作室为大家准备了一顿同人游戏大餐。送上三只超正点的同人游戏的完全版。它们分别是格斗类的《超级Cosplay大战U》，射击类的《ParityShot》和《飞燕传说——空之章》。

超级Cosplay大战U



游戏开发：TEAM F.K.

发行：ALICUU

TEAM F.K.成立于1999年，开始时只有三位成员，本着对格斗游戏的热爱，制作以自己笔下角色为主角的格斗游戏，他们第一个作品是《Fighters共同体》，在2002年初，他们使用全新制作工具制作的《Fighters共同体Flash》也备受日本同好一直好评。而今年，他们的一个全新尝试劲爆登场，那就是今天为要为大家介绍的主打作品——《超级Cosplay大战U（SCWU）》！另外要提一下的是，TEAM F.K.的成员全都是我们华人哦(^_^)

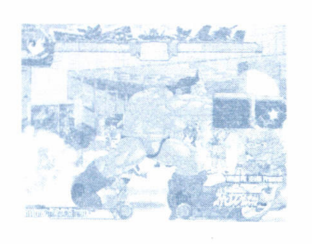
人物剧情



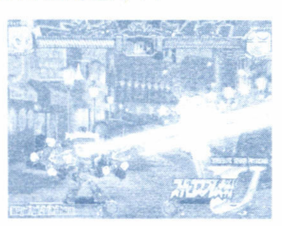
身为一只FTG游戏，剧情方面难免会弱了点（因为这不是重点嘛），但人物设定绝对精彩，因为此作的人物由多人分工，几乎是一个人负责一个人物，所以出来的效果很有“明星大乱斗”的感觉。很多平常熟悉的 面孔会用让你“惊喜”形态登场哦。可惜没有我喜欢的美型版Q太郎...（附Q太郎靓图一张）。

基本设定

既然是格斗游戏，那么操作手感是很重要的。游戏的指令



键有4 个，但常用的也只有两个而已，因此招式颇为单调，角色平均招式不过10 招。但操作起来的手感出奇地好，攻击判定和招式威力恰到好处，很有SF 的感觉——招式不多但使用性强。BOSS 的设定BT 了点，而且要用全角色击败BOSS 才能打开隐藏角色。（新版不用，已经打开全角色了）。



画面＆ 配乐

画面和配乐是本作的一大亮点。先说画面吧，风格与MVSC 类似，镜头随人物移动，每位角色发动超必杀时都有动画。音乐就和它的名字应题了，还记得玩机战时，听到“甲兜儿”驾驶铁甲万能侠出场那段主题音乐时的兴奋感觉吧。在SCWU 里面，我们也能听到很多熟悉的声音，而负责SCWU 角色配音的声优可以比得上职业水准了，特别喜欢ANMCP 那句“俺蛮强di~”（汗！！）

总结

虽然就画面和音效而言，SCWU 未算得上当今同人游戏的顶尖水平，但也是上盛之作了，当大家耍腻了那些拼命加人物加招式的Mugen 作品时，也不妨转转口味，SCWU 那充满创意的世界绝对不会让你失望的。

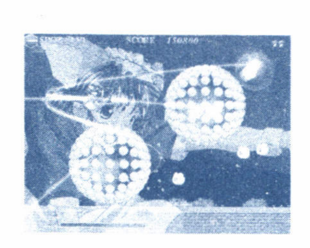


Parity Shot

类型：横向STG

开发＆发行：Crane House





Crane 工作室的固定成员其实只有“鹤”一人，在朋友的协助下开发的Parity Shot却是一部让人惊喜的作品，道具的使用、主武器变更、发射爆弹时的全屏动画，这一切的一切都不像是以一人之力制作出来的。（另附游戏的制作环境 主板：ABIT VH6 CPU：Celeron 800MHz 内存：384M SDRAM 硬盘：80G 显卡：GF2MX 声卡：SB live！）所以，制作一部好的游戏，并不一定需要一百多人的制作组和N台G5的~~~（笑）

飞燕传说－空之章

类型：纵向STG

开发＆发行：飞燕传说制作组

相比之前的Parity Shot，飞燕传说的制作显得更为专业。超过20人的制作团体，多台P4级主机构成的制作环境，制作分工也十分专业，在总策划星崎龙辉带领下，分有程序、CG、背景、画面构成、配音配乐等10个部门。要说Parity Shot是单兵作战的话，那飞燕就可以说是一支集团军了。正因为拥有如此专业的制作团队，飞燕出来的效果足可与商业游戏相媲美。而游戏的精彩之处，因为版面有限，只有请玩家自己去体会了：）



精心Site选

在各位朋友的帮助下，“精心site选”栏目改版成功！下面开始介绍本期有各位选出的精彩网站吧。

游戏类

http://www.t3.rim.or.jp/%7Ey-ukon/ss8/index.html

一个侍魂零的专题网站，里面详细介绍了各人物的出招和对战攻略，还有某些“灵异现象”的介绍（也就是bug啦）。由于此为日文网站，所以大家要安装日文支持后才可以正常浏览哦。

语种：日语　　**推荐人：**日风韩流

---

http://www.mysega.com

以游戏公司SEGA为主题的个人网站。里面除了与SEGA相关的新闻和文字资料外，还提供许多不错的壁纸下载呢。特别一提的事，网站设立一个在线交易区，各位SEGA迷可以上去看看有什么心仪的好东东哦~



语种：简体中文　　**推荐人：**光影

---

http://games.tom.com/gamemm/2001tgs_beauty.html

著名门户站Tom.com下面的游戏子站，里面有N多好玩的Flash小游戏和N多Cosplay美眉。




迷你小游戏大集锦2


迷你小游戏大集锦4


迷你小游戏大集锦5

语种：简体中文　推荐人：01045319

http://romhacker.chinaemu.cn



游戏汉化联盟，游戏汉化者的必去之地。汉化游戏中遇到的问题都能在这里找到答案。

语种：简体中文　推荐人：01045319

http://www.nakoruru-cn.com





中国唯一的娜可露露Fans站点。虽然网站的版面有点“业余”，但内容绝对丰富，各位Nakoruru的饭斯们又多一个好去处了哦。

语种：简体中文　推荐人：糊里糊涂

动漫类

http://www.conankid.com/



柯南档案馆，有关柯南的全部都找得到，BBS内容也很多有柯南全集。而且站内FTP有几百部动画可供下载，具体下载方法可以找论坛里的101045319同志:)

语种：简体中文　推荐人：01045319

http://www.51hgame.com



巨好的漫画网站，除了日本漫画外，还提供港台和美国的漫画，使用comic.51hgame.com登录可以在线看漫画，很是方便，极力推荐！

语种：简体中文　　推荐人：guazi111

其他类

http://www.kagayastudio.com/

KAGAYA
DIGITAL PAINTING GALLERY

星座CG大师加贺谷穰的主页，里面可以找到很多他的作品。对喜欢星座或CG插画的朋友不要错过啊。除了日文外，还提供英文和韩文两种语言。

语种：日语、英语、韩语　　推荐人：风云不动

---

http://www.nationalgeographic.com/

著名的国家地理杂志官方网站。里面有丰富的地理知识和风土人情介绍，偶最喜欢的就是他的免费图库和地图库了。

NATIONALGEOGRAPHIC.COM
The Web Site of the National Geographic Society

语种：英语　　推荐人：风云不动

---

http://www.hahacity.com/

一个充满笑料的网站，暴笑图片，文字笑话，动画民谣一应俱全。十分适合生活压力大的现代人，适时放松对心理健康很重要哦

语种：简体中文　　推荐人：风云不动



哈哈城
hahacity.com

推荐人留言：

可能刚改版的缘故，大家还没注意到这项“福利”，所以留言的朋友并不是太多：(不过即使只有一位也要公布的哦：)

01045319：我过生日大家每人都要请我吃饭！

其实我也想请你吃饭，但我却不知道你哪天生日哦，但送礼物也没问题啦，在我邮箱留下你的联系地址吧，可能收到的不是圣诞礼物，而是新年礼物，不要变成情人节礼物就好了，hoho~~~



圣诞，然后是新年，接着就到春节了。2003 将成为历史，大家又要为新一年的到来做好准备了。小编也和大家一样，为即将到来的新挑战而时刻准备着。在论坛上有很多朋友给游乐园提了许多宝贵的意见，例如音乐格式的问题，歌曲选择的问题还有文章内容方面的问题等等，为了报答大家对游乐园的关注和支持，04 的游乐园将会来一次大改版，希望能让大家更满意！

本期游乐园为大家带来两张动漫大碟和一张出自游戏 Single。

人类？天使？灰色的羽毛，灰色的世界——《灰羽联盟　原声碟－ハネノネ》

卵生，出生后背后长出灰色的羽毛，而头上则出现光环，在一个叫Guri 的城镇里生活，高墙将她们与外界相隔，这种非人非天使的存在，人们称她们为——灰羽一族。目前正在日本富士电视台播出的深夜档动画片《灰羽联盟》，人物设计由曾经担当《Serial experim ents lain》和《NieA_7》的安培吉俊担任。这部有着很特别世界观的动画同样有很好听的原声碟。负责音乐部分的是曾经为《逮捕令》、《高达 W 》作配乐的大谷幸。ED《Blue Flow》由伊藤真澄作曲，　亚贵填词，乐队Heart of Air 演唱。相信看过此部动画的朋友并不多，但幽美的旋律让我们不需剧情的陪衬也能很快融入到灰羽的世界里面去哦~



古典唯美的和式乐风——《木偶师侦探左近　音乐集》

超人气的《棋魂》大家都非常熟悉了（在M G 也送过其

OST），同样出自小 健老师之手的《木偶师侦探左近》大家又看了没？先不谈那充满悬疑的侦探故事，动画给人第一印象是声优阵容太强了！绪方惠美、石田彰、丹下樱、速水奖和结城比吕这些熟悉的名字让我兴奋了不止一阵子。而配乐也是近来少有的优美典雅（和之匹敌的可能只有《十二国记》的配乐），古典的和式乐风渗透着东方的神秘……



恐怖的游戏，好听的歌曲——《蝶》

最近论坛有些朋友提出游戏相关的音乐少了一点，所以这期临时追加此Single。游戏是最近大热的《零－红蝶》，大家有被吓到了吗，偶是不敢玩的啦，听听游戏音乐还可以。词曲唱由天野月子包办，细碟包含“蝶”和“象”两首曲目，期待游戏原声的发售，希望没有游戏那么恐怖吧，hoho~~~



心水介绍——What Should I Do

主唱：Baby VOX

出处：Devotion



出自韩国五人女子组合Baby VOX的第六张大碟《Devotion》，歌曲改编自Kim Chang-Hwan的同名作品。强劲的节奏加上动人的声线，一个字——爽！



Siemens(C25/C2588/3508i/3518i):

*#1(1/8) 6(1/8) 6(1/8) 0(1/16) #6(1/8) 6(1/8) *#1(1/8) #1(1/8) #1(1/8) 1(1/8) 0(1/16) 1(1/8) ***#5(1/16) 6(1/16) 5(1/4) *#1(1/8) #1(1/8) 1(1/8) 0(1/16) #1(1/8) 1(1/8) 2(1/8) #4(1/8) 4(1/8) #2(1/8) 0(1/16) #2(1/8) 2(1/4) 2(1/8) 2(1/4) 2(1/8) 2(1/4) 2(1/8) #4(1/8) #4(1/8) 4(1/8) 1(1/4) 1(1/4) 1(1/8) 2(1/8) #3(1/8) #2(1/8) 1(1/2) 1(1/8) 2(1/8) #3(1/2) #5(1/4) 6(1/8) 6(1/4) 4(1/4) #4(1/8) #4(1/8) #4(1/8) #4(1/8) #4(1/8) #1(1/4) 0(1/8) #1(1/8) 1(1/8) 4(1/8) 4(1/8) 4(1/8) #4(1/8) #2(1/8) 2(1/8) 1(1/8) 2(1/2) 0(1/4) #5(1/8) 5(1/4) 6(1/8) 6(1/4) 4(1/4) #4(1/8) #4(1/8) #4(1/8) #4(1/6) #4(1/8) #1(1/8) 2(1/8) #3(1/8) 3(1/8) 3(1/8) 3(1/8) 3(1/8) 3(1/8) 3(1/8) 3(1/8) 3(1/8) 3(1/8) #2(1/8) 1(1/8) 1(1/4)

Nokia(2100/3210/3310/3315/3350/5210/8250):

1#8 (6)# 6# 08 6# (6)# (1)* 1# (1) 1 08 1 5#**8 6# 5#99 1*8 (1)# 1# 08 1# (1)# (2)# 4 (4) 2# 08 2# (2)#9 2#8 2#9 2#8 2#9 2#8 4 4# 4# 1#9 1# 1#8 2# 3 2# 1#99 1#88 2# 399 (5)#8 6#8 (6)#9 4# 48 4# 4 4# 4 1#9 08 1#8 1# 4# (4)# (4)# 4 (2)# (2)# 1# 2#99 08 5#88 5#9 6#8 (6)#9 4# 48 4# 4 4# 4 1# 2# 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2# 1# 1#9

Motorola:

44 1 222 00 000 3333 1 2 000 44 1 2 000 3333 1 7 11 1 2 000 3333 1 2 000 44 1 222 44 1 222 000 3333 1 222 44 1 222 3333 1 7 11 1 222 3333 1 4 00 000 11 1 2 000 11 1 4 00 000 5 1 222 3333 1 222 000 44 1 222 000 3333 1 7 11 1 222 000 3333 1 222 000 44 1 3 000 44 1 333 3333 1 333 44 1 3 000 3333 1 7 11 1 3 000 3333 1 3 000 6 1 3 000 3333 1 3 000 5 1 3 000 3333 1 3 000 5 1 3 000 3333 1 333 3333 1 333 000 3833 1 333 000 3333 1 222 000 5 1 222 000 5 1 222 000 3333 1 3 000 3333 1 33 3333 1 3 000 3333 1 222 000 6 1 222 000 3333 1 3 000 3333 1 33 6 1 4 000 6 1 2 0 000 3333 1 2 0 000 6 1 333 000 5 1 333 3333 1 333 000 3333 1 333 3333 1 333 000 3333 1 333 3333 1 222 000 5 1 7 3333 1 222 000 3333 1 222 000 3333 1 333 000 3333 1 333 000 44 1 333 000 44 1 333 3333 1 3 000 44 1 3 000 44 1 222 000 3333 1 3 000 6 1 7 5 1 4 000 3333 1 4 000 5 1 2 0 000 3333 1 2 0 000 6 1 333 000 5 1 333 3333 1 333 000 3333 1 333 3333 1 333 000 3333 1 333 3333 1 222 000 3333 1 3 000 3333 1 33 3333 1 33 3333 1 33 3333 1 33 3333 1 33 3333 1 33 3333 1 33 3333 1 33 3333 1 33 3333 1 33 3333 1 3 000 3333 1 222 000 3333 1 222 000 5

SonyEricsson(T200/T202/T65):

1# 6# 6# * 6# 6# 10 1#0 10 10 * 10 5# 6# (5)# 10 1#0 1#0 * 1#0 1#0 2#0 40 40 2#0 * 2#0 (2)#0 2#0 (2)#0 2#0 (2)#0 2#0 40 4#0 4#0 (1)#0 (1)#0 1#0 2#0 30 2#0 (1)#0 * * 1#0 2#0 (3)0 * * (5)#0 6#0 (6)#0 (4)#0 40 4#0 40 4#0 40 (1)#0 * 1#0 1#0 4#0 4#0 4#0 40 2#0 2#0 1#0 (2)#0 * * 5#0 (5)#0 6#0 (6)#0 (4)#0 40 4#0 40 4#0 40 1#0 2#0 30 30 30 30 30 30 30 30 30 30 2#0 1#0 (1)#0

"ET 同人堂"是根据ETer"NickHoliday"的建议，新开设的一个EMU爱好者交友栏目。有兴趣参加的读者，请将你的联系方式（网上和网下的）、兴趣爱好、以及你最想说的话（300字以内）写下，希望借此能让大家结识到更多的ET读者，交到更多的朋友。栏目邮箱：jkmanbu@21cn.com

---

[ETer222]☆MP

爱好：玩GBA（除了PC就只有它了），上网（机器太烂，顶多上网）

QQ:248795367

E-mail:smallmp@sina.com

我最最想说的话：喜爱ET及爱玩GBA的朋友都来加我啊！我玩动作游戏很强的说！

[ETER]华彩（又名　花菜，花花）

QQ：75309550

E-mail：cong-ying@sohu.com

兴趣爱好：极端音乐，吉他，EMU游戏，MM

最有感情的游戏：名将，SF2CEM-7，生化危机2

第一次买ET是那本街霸，从此记住了这本杂志，还有那个书店——济南大家图书，还有书店的PLMM……

[ETer119]☆pony

qq:13698163



E-mail:ponyliu@tom.com

地区：河北保定

年龄：22

身高：178公分

体重：120kg

特长：睡觉，跆拳道，画漫画……

爱好：喜欢游戏，最喜欢AVG，（生化，寂静岭……）音乐，一个人散步……

最喜欢的一句话：男人不能保证自己了解自己爱的人，但是女人从来不会珍惜爱自己的人。

最想说的一句话：

To：陈莹

我是一个很容易感动的人，即使为我做了一件很小的事情，表面上没什么，可心里会感动好久，这也许是我的缺点，我想克服。所以即使在我很想你的时候，我也会努力克制自己，把已拨通的电话挂断，害怕没有你的日子，可我知道，像你这样性格的女孩子是不可能永远在我身边的。我要试着去戒掉没有你在的日子，虽然很难，也很辛苦，每到想你的时候那种感觉真得很难过，可我又能要求你什么呢。我没有别的男人那样懂得生活，懂得浪漫，我觉得自己和现实格格不入，一个活在感性世界里的人是不会懂得生活和浪漫的。也许你需要的是另一种东西，一种我从未发觉的东西，或者是我早已发觉而一直没有做到的事情。和你在一起拥有的不是压力，而是动力，一种可以让我为之去努力的东西，能认识你真得很好。

如果这些话当面对你说也许有点困难，用这种方式也许好一点。我没有能力让整个世界都幸福。但至少，我希望能让你幸福。不管多久……

很快就是ET 两周年了，我们会怎么庆祝？除了在ET论坛举行的庆祝活动外（具体时间会在首页通知），请找到ET13，重温ETer 光影制作的“ET 一周年纪念MTV”，然后期待着ET25 为你带来的神秘礼物吧！

by 漫步



最近买了一堆的好书，回家细细的品位。参悟了很多人生的道理，决定在完成本期杂志的制作后去找个寺庙小住，吃点清淡的饭菜，每日念经文……（wario：那你的稿子谁来写？）哦，把前面的句子改一下，换成“吃点清淡的饭菜，每日写稿子……”，这样可以了吧？

by 隐藏



快过年了，祝大家新年快乐，万事如意。别的话先不多说，我要去准备ET 两周年的庆典了，失陪。

by wario



最近这段时间在看《LastEXILE》，故事的开始讲述两名拥有一艘Oneship 的飞行员克劳斯·沃克和拉维·黑特，他们经营空运业务。两人在一次飞行器事故中救了名叫艾尔维斯·汉弥尔顿的少女，并且将她送往空中战舰席尔瓦那，从而卷入到悠关世界存亡的大战中去……好好看喔！强硬推荐给大家，呵呵……

by 寒羽



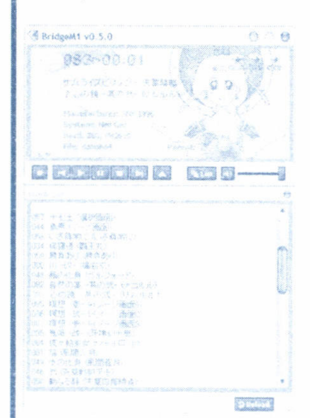
圣诞，是要送礼物的；
元旦，是可以放假的；
春节，是有红包收的；
生日，是不是自己的；
上一句，是有歧义的；
编者话，是凑字数的。

by Phil



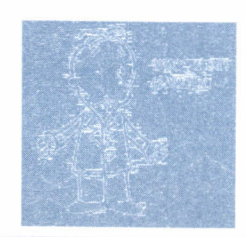


Belmont 的失败



11月16日，Belmont 更新了街机及Pinball 游戏的声音模拟器—M1到0.7.3。作为Belmont 一直没有时间的借口，尽管在放出之前已经召集过一次大范围的“bug 报告”，这次的更新却仍然包含几个显著的漏洞：某些游戏死循环，要由M1 的窗口前端BridgeM1 来修正；丢失了Tourniquet 提交的 -listinfo 命令补丁……等。Belmont 自己也承认这是个完全失败的release，以至三个论坛都同时响起怨声载道的bug 报告。发现问题之后，先是Fujix（BridgeM1 的作者、日本人）在M1 核心的基础上修正了音轨列表文件，然后Belmont 立刻追加了Tourniquet 在论坛上紧急发布的 -listinfo 命令源码。Belmont 承诺如无意外一星期后会发布0.74，更新重点是Viva Nonno 支持游戏的改善以及一堆新的Pinball 游戏。

Smf 的自白



紧接上面。作为emuhype 上的半个主人，Smf 总是可以第一时间评论Belmont 的工作。这次他先是委婉地谩骂了M1 的buggy，然后也顺带讽刺了一下BridgeM1 的问题。但是，眼见各位同僚都齐心协力地做修正，尤其是Fujix 的温

小道消息，不可尽信！

和，自己却欲求不满，Smf 终于第一次在公开场合表现出了歉意的语气！

他首先感谢在调侃Bridge之后Belmont对他的耐心劝诱，使他明白了Fujix真的没有时间作bug测试，然后为自己的焦躁道歉（之前测试Bridge时Bridge使他的系统假死了五分钟）。接下来盛赞Belmont乃Devs中为数不多的令人愉快的人物之一，称赞他在百忙中抽出时间来写M1这个伟大的程序。最后，Smf对广大玩家作出道歉宣言："我很抱歉，我是一个如此的不智的笨蛋——不限于这个帖子，还包括以前许许多多的帖子。我抱歉、我曾经浪费本着帮助解决玩家的有关MAME问题的信念的人们的时间；我甚至后悔在各个这样的论坛上注册，因为我那半桶水的、愚笨的牢骚和谎话，常常使人生气。现在，我向在emuhype论坛以及MAME论坛的、过往我曾经冒犯过的各位，说一声对不起。"

MAME再遭不法利用



来自MAME论坛的消息，在香港，一些游戏机中心最近"引进"了一种300合1的机器，游戏包括CPS1、2、NeoGeo等。机器的内里——可以想像——就是一台运行MAME的普通PC。这些机器在摆正招牌赚钱：2个coin 1个credit。

屡见不鲜。这种行为的不合法性显而易见。姑勿论该游戏中心是否拥有全部三百个游戏的机台而使得其所使用的ROM合法，MAME协议就已经禁止这种从MAME牟利的现象。MAME



版权许可的脆弱性众所周知，和其他可推行许可由众多律师支持不同，MAME 的版权所有者为MAME Team (Nicola)，他们并不具备对版权侵犯进行辩护的律师，而且，在审判侵权之前，MAME 首先会被问及合法性。这样的结果，人们肆无忌惮利用MAME 违法赚钱，而产生的后果却往往由MAME 来承担。

虽然有游戏公司以MAME+ROM 的方式（机柜）售卖它们的游戏，MAME 也许也不会追诉这种ROM 合法（? ）时的情形，但Belmont 严重怀疑香港人们的法律意识，smf 更是直言不讳：一提到世界上有些地方毫不介意剽窃他国的有著作版权作品，就想到香港和巴西。

关于Midway Seattle系统

这个应该是Aaron 假期以来的工作重点了，最近的主页更新表明，又多一个新游戏被支持：NFL Blitz，它的续篇是NFL Blitz '99。后者驱动虽然已有多日，但一直都未有正式支持——因为Blitz '99 的硬盘镜像被打上“bad dump”的记号。

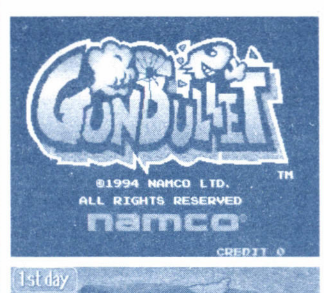


一位自称dump Blitz '99的网友公开并非因为硬盘文件而是因为文件系统的一个文件损坏了的缘故。那个1.96G 的昆腾硬盘镜像经连接到基板上测试工作正常，并证实Midway 出于方便更换部件，没有对硬盘驱动和镜像进行保护。至于那个文件系统中损坏的文件，可能是由于街机切断电源而造成，但Midway 似乎

不是十分在意，因为游戏仍可完美运行。不过这就不是MAME所追求的“精确”了。

另一方面，作为CHD格式的作者，Aaron最近又发明了“新CHD”格式，为支持CD镜像作准备，有鉴于文件过大并出现非官方减肥版本的压缩强化等，效果大约是体积减少10%左右。速度方面，经BUT测试，无明显区别。但最大的区别是，这次的新格式，是经由Aaron亲自测试的，这在以前，从来没有过！

由于CHD代码的大变动，MAME 0.77u1变成了一个内部测试版，以免问题存在导致用户的硬盘发生不必要的损害。0.77u2将会是下一个公测版，当Aaron认为没问题时就会放出，届时用户进行大规模CHD更新的情景将可以预测。





Namco NB-1/2相关

Namco应该是使用MCU最多的生产商了，其众多系统的模拟历程也是一个曾经曲折并将继续曲折的过程。

MAME Team本来打算使用木马dump取Namco系统(NB1/2、System12/21/21等)的MCU，现在看来只有NB1/2还可以在M1中通过HLE到达一定程度，除了Ridge Racer1/2还能表现像样的音效，所有其他Viva Nonno驱动能运行的都定版了。HLE尚且如此，更何况

小道消息，不可尽信！



是MAME。鉴于上面提到的Namco系统各自都只有一个BIOS，木马方法将最终在考虑中使用。

i386的模拟

Seibu公司，以众多加密的游戏和难模拟的硬件而闻名，以雷电系列为玩家熟悉。Raiden 2一直都是被询问的对象。之前网上流传部分释出的图层，则是Raiden Fighters——基于完全不同的硬件、Seibu SPI系统，全部的图形档都加了密，使用i386DX CPU。



恰恰是这个和现今多数PC所用CPU同一家族的i386使得模拟难度非常高，其原因是i386的自我虚拟化能力（self-virtualize）不如其他CPU如68010+、PowerPC等。其中之一就是，i386不具备虚拟机监视器截获指令能力，即：即使一个管理员模式的程序在虚拟CPU上也不能分辨机器的虚拟与否。VMWare是利用x86到x86的动态重编器在虚拟机监视器上截获被触发指令、还有可能是挂起所有系统异常来实现x86 CPU的自虚拟能力。

在这里，模拟的理念被提升为：以新的运行方式再现古老的CPU，在原来硬件的基础上实现新的软件效能。这也是模拟器发展的趋势。

小道消息，不可尽信！



光盘目录

〔EMU〕

电脑

PC9801

dos 6.2 system.zip

Neko Project Ⅱ072a.zip

anex86ex.zip

街机

winkawaks147b.zip

Neoragex08 XP.zip

nebulam2.zip

nebula223d.zip

MAME

mame32plus-0.77-bin-i686.cab

mame32FX_077u3_i686.zip

家用机

gens212a 中文版.zip

epsxe1.6.zip

FC.zip

SFC.zip

pj64_1_5.exe

掌机

WSC 模拟器前端.zip

wscamp021.zip

NeoPop-0.71-Win32-1.06b.zip

VisualBoyAdvance-1.5.1.zip

GB&GBC.zip

VisualBoyAdvance-1.7beta3.zip

GG.zip

相关

最新DUMP的GBA-bios.zip

PS-bios.zip

Neogeo.zip

SEGA 32X-bios.zip

〔系之谱〕

对应模拟器

FC.zip

GB&GBC.zip

GBA.zip

SFC.zip

md.zip

gg.zip

pcecd.zip

系列游戏

FC

幽游白书 爆斗暗黑武术会.zip

幽游白书 Final.zip

GB

幽游白书 暗黑武术会.zip

幽游白书.zip

幽游白书 魔界之扉.zip

幽游白书 魔界统一.zip

GBA

幽游白书 灵界侦探.zip

GG

幽游白书 激斗！七强之战.zip

幽游白书.zip

MD

幽游白书 魔强统一战中文版.zip

幽游白书 魔强统一战.zip

幽游白书 外传.zip

SFC

幽游白书.zip

幽游白书 格斗之章.zip

幽游白书 Final.zip

幽游白书 特别篇.zip

PCECD

幽游白书 决胜负！暗黑武术会.rar

〔新作强袭〕

GBA 大作

007 詹姆斯邦德 谁与争锋.zip

Mission Impossible.zip

SD 高达 G 世纪.zip

百战天虫.zip

爆转陀螺王.zip

怪兽蛋 2-凤凰.zip

怪兽蛋 2-龙.zip

鬼太郎 危机一发！妖怪列岛.zip

龙珠 Z-对决.zip

洛克人网络战斗 4 - 红月亮 .zip

洛克人网络战斗 4 - 蓝月亮.zip

模拟城市 2000.zip

模拟人生－纯属意外.zip
魔界小金毛友情的电击.zip
荣誉勋章.zip
实况口袋野球6.zip
索尼克战斗.zip
F ZERO－猎鹰传说.zip
超级大金刚.zip
炸肉饼3.zip
铁臂阿童木.zip
过关版KOF.zip
本月中文游戏
MAME077u3 新支持游戏

〔ETC〕
文章配套
GBA 程序开发入门
游乐园
木偶师侦探左近 OST
01 光なき夜をゆけ.wma
02 声.wma
03 さよならは言わないで.wma
04 叶えて.wma
05 祝祭の前.wma
灰羽联盟 OST
01 Refrain of Memory.wma
02 Free Bird.wma
03 Toga.wma
04 Breath of a germ.wma
05 Starting of the world.wma
06 A little plate's Rondo.wma
07 Silent Wonderland ～Rem sleep.wma
08 Song of Dream,Words of Bubble.wma
09 Rustle.wma
10 Shadow of Sorrow.wma
11 Blight.wma
12 Wondering.wma
13 Fading.wma
14 Ripples by the drop.wma
15 Someday,Lasting,Serenade.wma
16 LOVE WILL LIGHT THE WAY.wma
17 Ethereal Remains.wma
18 Blue Flow TV Edit.wma
19 Ailes Grises.wma
蝶－天野月子
01 蝶.wma
02 象.wma

〔E T 游戏基地〕
原创工作室
超级 cosplay 大作U.exe
ParityShot.exe
飞燕传说－空之章.exe
隐藏人的隐世宝藏
魂斗罗.zip
家用机游戏
32X
VR赛车 Deluxe 32X.ZIP
米奇老鼠 幻想曲.zip
街机游戏
CYVERN.ZIP
DCON.ZIP
DIVERBOY.ZIP
EIGHTMAN.ZIP
EXVANIA.ZIP
游民攻地
幻想传说SFC版.zip
前线人物WSC版.zip
Eter科考队
三国志列传 乱世群英.zip
游戏傻瓜
光明力量2.zip
PC9801精选游戏集



最新说明

写在前面：

辞旧迎新，又是新的一年，《模拟时代.com》已经走过了风风雨雨的第二年，这之间经历了大大小小的事件，只有局内人才能明白其中的甘苦。从最早的稿费风波到现在的商标抢注，从早先的双光盘劣质版本到现在无耻的百分之百模仿，一些不法奸商更打着正义的旗号，到处追杀我们一本手续完全合法的正式出版物，这样的结果只会让《模拟时代.com》走向衰落，甚至死亡。不过出版社已经在收集一切证据，正准备用法律的武器来捍卫自己的利益，但这需要很长的一段时间，希望广大读者能支持并理解我们。

邮购说明：

一些读者反应，在当地购买杂志和其他出版物不是很容易，或者购买的产品有问题需要解决，目前出版社委托我们替大家代购一些由我们出版的杂志或产品，读者只需要通过银行将款项汇给我们，我们会帮助转交出版社并替出版社发出大家订购或更换的杂志及产品。

因很多原因，我们暂时取消了邮购汇款，以前的汇款地址永久取消，目前只能通过银行转账的方式购买，由此给大家造成的任何麻烦，还请大家谅解。

另外，我们也暂时取消了过期杂志的代 购业务，目前能购买的产品详见后页目录。11月10日前汇款的读者，请大家发邮件或打电话确认，我们会一一安排发出大家所订购的产品。其后的很多汇款单，都被邮局退还给了大家。如果还需要购买我们目录上的产品，请再通过银行转帐给我们，并按汇款说明的步骤与我们确认，以便我们及时发货。

汇款说明：

请大家就近寻找以下的任意一家银行，按照银行的规定，填写相关的转帐单据（具体可以咨询银行相关人员），在转帐后保留银行的收执，并发电子邮件（newsoft@163.com）或来电话 **86835015** 说明您购买的内容，我们会与您核对，并在第2天发出您订购的产品。目前暂时不能通过邮局汇款，也不能上门购买，请大家谅解。

银行帐号	收款人
招商银行帐号：0010 13587923	收款人：徐巍
交通银行帐号：601428 6091 4934606	收款人：徐巍
农业银行帐号：95599 8001 41529 22218	收款人：徐巍
工商银行帐号：9558 8102 0010 1434151	收款人：徐巍
建设银行帐号：4367 4200 1042 0117 465	收款人：徐巍

代购目录

产品编号	产品名称	邮购价格
T01	足球游戏合集（CD-R）	10元
T02	横版动作游戏合集（CD-R）	10元
T03	纵版射击游戏合集（CD-R）	10元
T04	3D游戏合集（CD-R）	10元
T05	娱乐游戏合集（CD-R）	10元
T06	格斗游戏合集（CD-R）	10元
H01	MAME CD版（14CD）	68元
H02	MAME DVD版	88元
S01	NeoGeo游戏全集（3 CD-R）	22元
S02	N64游戏全集（4+1 CD-R）	38元
S03	GBA游戏全集（8 CD-R）	48元
S04	CPS 1/2游戏全集（2 CD-R）	18元
S05	任天堂FC游戏全集（2 CD-R）	18元
S06	任天堂SFC游戏全集（7 CD-R）	45元
S07	世嘉MD游戏全集（5 CD-R）	38元

相关说明：

1、以前订阅全年的读者，我们会在1月初发出给大家漏发的第22、23和24期，由此给大家造成的任何麻烦，还请大家原谅。作为补偿，我们会赠送三期杂志（25、26和27期）给长期订阅杂志的读者；

2、以前邮购过MAME CD版的读者，因给大家补发的CD更新版本全部被工商暂扣，所以无法给大家补发CD版了，只能补发给大家全套DVD版裸盘，还请大家谅解；

3、以前邮购产品还未收到或收到的有残缺的，请致电010-86835015，我们会在核实后一一解决，请大家放心，一切都会解决的；

4、目前我们只是替出版社解答问题，并做售后服务，谢绝登门拜访，还请大家谅解。

光盘内容介绍

WWW.EMUTIME.COM

VOL.24

新作强袭

NEW GBA GAME

铁臂阿童木
鬼太郎 危机一发！妖怪列岛
SD高达G世纪
索尼克战斗
F ZERO-猎鹰传说
荣誉勋章
百战天虫
龙珠Z-对决
007詹姆斯邦德 谁与争锋
Mission Impossible
洛克人网络战斗4 - 红月亮
洛克人网络战斗4 - 蓝月亮
爆转陀螺王
怪兽蛋2-凤凰
怪兽蛋2-龙
模拟城市2000
模拟人生-纯属意外
魔界小金毛友情的电击
实况口袋野球6
超级大金刚
炸肉饼3









MAME077u3新支持游戏



过关版KOF
本月中文游戏

［系之谱］

幽游白书系列游戏



ET游戏基地

［原创工作室］

飞燕传说 - 空之章
ParityShot
超级cosplay大作U



［家用机游戏］

漫步经典 - 火枪英雄
隐藏人的隐世宝藏 - 魂斗罗
幻想传说SFC版
前线任务WSC版
三国志列传 乱世群英
光明力量2
VR赛车 Deluxe 32X
米奇老鼠 幻想曲
PC9801精选游戏集



ETC

游乐园
木偶师侦探左近 OST
灰羽联盟 OST
蝶-天野月子
文章配套
GBA程序开发入门

ISBN 7-89999-614-7



模拟时代.com VOL.24
ISBN 7-89999-614-7
吉林音像出版社 出版

光盘定价：人民币 10 元

手册随同光盘赠送，需配合光盘一同使用并销售。